Tang Garden 5
Contenu 6
Mise en place 7
Déroulement de la partie 8
Jeu 8
Construire le Jardin 8
Insérer une tuile Paysage 9
Tuiles Jardin spéciales 9
Placer une décoration 9
Iconographie carte Décoration 9
Influencer un personnage (facultatif) 10
Utiliser une Lanterne (facultatif) 11
Rafraîchir une Lanterne (facultatif) 11
Fin de la partie 11
Décompte des points 11
Variante solo Yin & Yang 12
Mise en place 12
Déroulement de la partie 12
Construire le Jardin 12
Jetons Paysage 13
Influencer les personnages 13
Jetons Lanterne 13
Fin de la partie 13
Placement final de personnage 13
Description des personnages 14

Golden Age 15
Contenu 16
Cartes Décoration 16
Jetons Lanterne 16
Tuiles Jardin spéciales 16
Scénarios 16
Chang'an 16
Fête du printemps 16
Tang Court 16
Rénovation 17
Jardin de poires 17
Longji et Yuhuan 17
Création de scénarios 18
Descriptions des personnages 18

Ghost Stories 19
Contenu 20
Cartes Décoration 20
Tuiles Jardin spéciales 20
Tuiles Paysage 20
Scénarios 20
Le crépuscule dans le Jardin 20
Invité indésirable 20
Le Temple hanté 21
Palais impérial 21
Création de scénarios 22
Descriptions des personnages 22

• Contenu additionnel •

Abricotier 22
Cygne 22
Voyageur 22
Herboriste 22
Scénarios 22
Scénario de l'Herboriste 22

Seasons 23

Scénarios

Été 24
Coopératif ou solo
Automne multijoueur 27
Collections de feuilles
Automne solo 28
Collections ordonnées
Hiver 29
Statues de dragons
& Construction du
Palais central
Printemps 31
Enchères aux lanternes
& bonus
Équinoxe 32
Placement d'ouvrier
& Construction de Pagode
Solstice 35
Plateaux spécifiques
Promenade 37
Construction d'un mur d'enceinte
Marché 38
Tuiles Marché
& Acquisition de cartes

Glossaire

Plateaux Joueur Automne 39
Bamboos et Martins-pêcheurs 42
Personnages : Chevronnés 43
Personnages : Inédits 40
Ensemble de décorations 42
Dragons 39
Lanternes volantes 42
Tuiles Jardin 41
Jetons Lanterne 41
Feuilles 39
Plateaux Objectif 39
Tuiles Paysage nocturne 39
Tuile centrale Été 39
Tuiles Jardin 42

Personnages

DIPLOMATE 40

ÉMISSAIRE 18

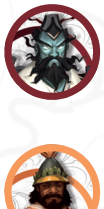
EMPEREUR 14

ENFANT 14

ERMITE 14

ESPRIT DU RENARD 22

ÉTUDIANT 14



EXORCISTE 40

ACTRICE 40

ARCHITECTE 14

ASTRONOME 40

CONSEILLER 40

DAME 14

DANSEUSE AUX ÉPÉES 14

DÉMON 22

GÉNÉRAL 40

GÉOMANCIEN 18

GUERRIÈRE 40

HERBORISTE 22

IMPÉRATRICE 14

JARDINIER 18

MARCHAND 14

MÉDIUM 22

MOINE 14

MUSICIEN 18

NOBLE 18

OFFICIER 14

PEINTRE 40

POÈTE 14

PRÊTRE TAO 18

PRINCESSE 18

SAVANT 18

SOLDAT 22

TISSERAND 40

VACHÈRE 40

VIOLA ET MICHELE 40

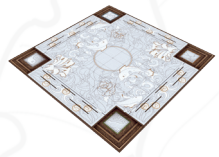
VOYAGEUR 22

La dynastie Tang (618–907) est considérée
comme le premier âge d'or du jardin chinois classique.
L'empereur Xuanzong a construit
un magnifique jardin impérial,
le Jardin du Majestueux Lac Clair,
près de Xi'an et y a vécu avec sa célèbre concubine, Yang Guifei.

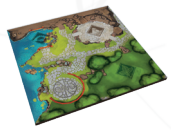
Les joueurs jouent le rôle d'ingénieurs
qui ont été convoqués pour construire un jardin
tout en équilibrant les éléments aquatiques, rocheux et floraux.
Ils doivent agrémenter le jardin avec des pavillons, des ponts,
différents types de végétation et des animaux tels
que des oiseaux et des poissons.
Pendant la construction, des personnages visiteront le jardin
pour inspecter la disposition des éléments naturels
et admirer le paysage environnant.

Tang Garden

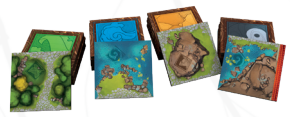
Contenu



1 plateau Jardin



1 tuile de départ double face

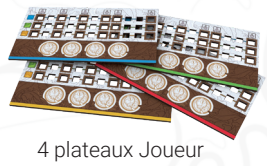


60 tuiles Jardin

16 jetons Lanterne

54 cartes Décoration

60 pièces



4 plateaux Joueur

4 jetons Lanterne Solo

36 décorations

12 figurines Personnage

8 grands jetons Paysage

8 petits jetons Paysage

8 grandes tuiles Paysage

1 jeton Ingénieur (jeton Premier joueur)

12 petites tuiles Paysage

12 cubes

12 cartes Personnage

4 jetons Personnage

• Mise en place •

1. Placez le plateau Jardin au centre de la table.

2. Placez la tuile de départ au centre du plateau Jardin sur l'une des deux faces. Elle peut être orientée dans n'importe quelle direction.

3. Triez les quatre types de tuiles Jardin selon leur verso et mélangez chaque pile. Placez-les face cachée en quatre piles sur les emplacements prévus à cet effet dans chaque coin du plateau Jardin. Retournez la première tuile face visible de chaque pile.

4. Mélangez les 54 cartes Décoration et placez-les face cachée sur la table près du plateau Jardin.

5. Placez les 36 décorations près du plateau Jardin.

6. Donnez à chaque joueur trois cubes et un plateau Joueur de la couleur choisie. Placez les cubes sur la case de départ de chaque piste. Donnez à chaque joueur un des quatre types de jetons Lanterne (un pour chaque aptitude spéciale). Placez-les sur les emplacements prévus à cet effet du plateau de chaque joueur.

7. Trouvez les six cartes Personnage de départ avec une icône carrée colorée dans le coin supérieur droit de la carte. Mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur place sa carte Personnage devant lui et y place la figurine Personnage correspondante. Elle indique que la compétence du personnage est active. Chaque joueur avance son cube d'une position sur la piste de son plateau Joueur dans la catégorie indiquée dans le coin supérieur droit de sa carte Personnage de départ. Prenez toutes les cartes Personnage restantes. Mélangez-les et placez-les face cachée pour former le paquet de cartes Personnage.

7.1 Révélez les deux premiers personnages du paquet de cartes Personnage.

7.2 Placez toutes les figurines Personnage inutilisées à côté du plateau Jardin.

8. Mélangez séparément les douze petites tuiles Paysage et les huit grandes tuiles Paysage. Placez-les face visible en deux groupes à côté du plateau Jardin. Insérez les quatre premières petites tuiles Paysage dans chacune des quatre rainures de départ (marquées 8.1 dans l'image ci-dessous). Placez la première tuile Paysage de chaque pile à côté de la pile. De cette façon, deux petites tuiles Paysage et deux grandes tuiles Paysage sont toujours visibles.

9. Placez les 16 jetons Paysage (grands et petits) sur le plateau Jardin en forme de losange, en respectant le schéma ci-dessous à gauche.

9.1 *Exception : Dans une partie à 2 joueurs, placez les jetons Paysage comme indiqué dans l'image ci-dessous à droite.*

10. Le dernier joueur à s'être rendu en Chine devient le premier joueur et prend le jeton Ingénieur. Si personne n'est allé en Chine, choisissez aléatoirement le premier joueur.

Déroulement de la partie

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur joue un tour. Chaque tour consiste en une action principale obligatoire et trois actions facultatives possibles.

• Action principale (obligatoire) :

Construire le jardin
ou
Placer une décoration

• Influencer un Personnage (facultatif) :

Après l'action principale, le joueur peut influencer un Personnage s'il a atteint le niveau requis sur son plateau Joueur.

• Utiliser une Lanterne (facultatif)

Une fois par tour, un joueur peut activer la capacité d'une de ses lanternes avec son action principale en retournant une de ses tuiles face cachée.

• Rafraîchir une Lanterne (facultatif) :

Pendant son tour, un joueur peut dépenser trois jetons Paysage de la même taille en sa possession pour rafraîchir une tuile lanterne utilisée précédemment en la retournant sur son côté inutilisé.

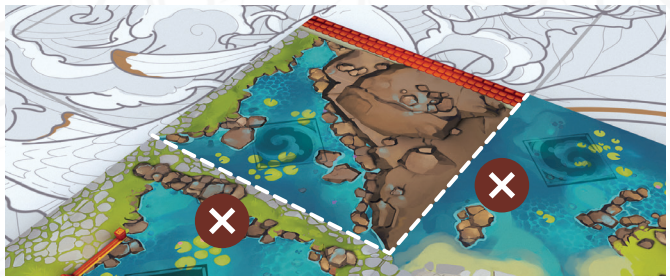
Exception : Dans une partie à 2 joueurs, dépensez quatre jetons Paysage.

• Jeu •

Construire le jardin

Le joueur actif choisit la première tuile Jardin face visible d'une des quatre piles aux coins du plateau Jardin et la place sur l'une des cases disponibles sur le plateau Jardin.

• La tuile placée doit être adjacente à une tuile déjà placée sur le plateau Jardin.



• Les types des terrains sur tous les bords des tuiles adjacentes doivent correspondre. Exception : Certaines tuiles ont un mur sur un de leurs côtés. Les murs peuvent être agencés à n'importe quel type de terrain et peuvent enfermer des zones de terrain, ce qui garantit un niveau pour cet élément.

Une fois votre tuile placée, collectez des récompenses en fonction des critères suivants :

• Avancez le cube de l'élément correspondant sur votre plateau Joueur pour chaque bord qui correspond au type de terrain des tuiles adjacentes.

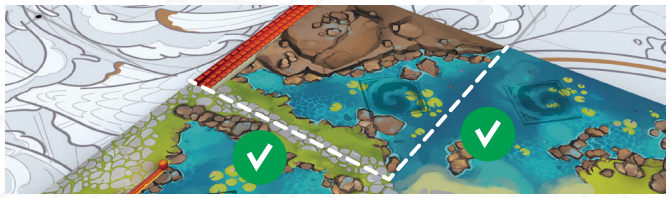
• Le terrain est considéré comme clos lorsqu'une zone végétation, eau ou roche est terminée et ne peut plus être complété par la pose de nouvelles tuiles. Si un terrain devient clôturé à la suite de la pose de la nouvelle tuile, avancez le cube correspondant au type de terrain clôturé d'un niveau. Des murs peuvent être utilisés pour entourer le terrain. Si le terrain s'étend jusqu'au bord du plateau Jardin, il **n'est pas** considéré comme fermé.

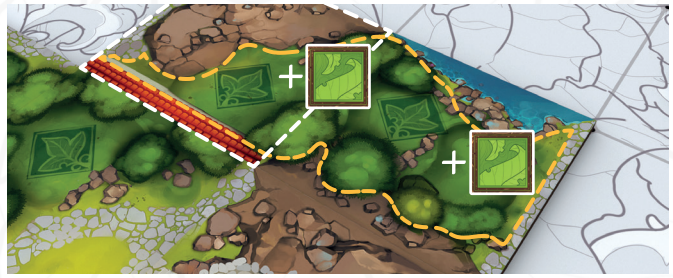
• Gagnez une pièce si l'un des bords de la tuile nouvellement posée correspond à un bord de sentier.

• Si la nouvelle tuile placée correspond à deux bords de sentier, le joueur peut gagner **deux** pièces ou, à la place, avancer le niveau d'une piste de son plateau Joueur.

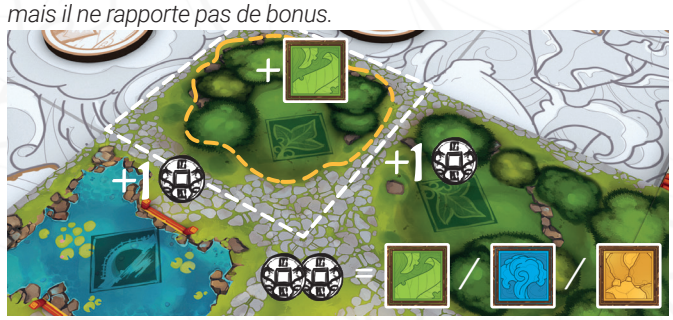
Ces bonus sont cumulatifs. Il est possible d'avancer d'une ou plusieurs cases sur une ou plusieurs pistes et d'obtenir une ou plusieurs pièces avec le placement d'une seule tuile.

Viola décide de construire le jardin et choisit une tuile avec plusieurs types de terrains sur les bords. Elle fait pivoter la tuile de telle manière qu'elle s'adapte à tous les types de terrains des tuiles adjacentes (voir l'image ci-dessous). Elle gagne un niveau de la piste eau de son plateau Joueur et une pièce pour avoir fait correspondre le bord d'un sentier.

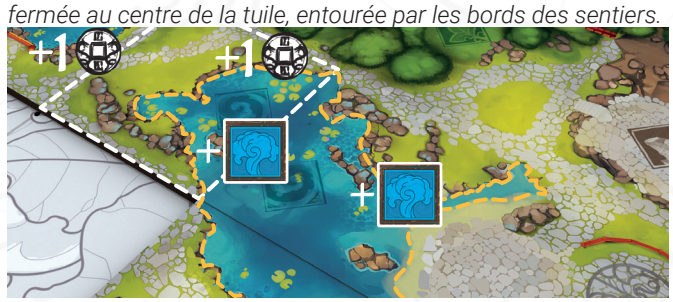




Dans cet exemple, la joueuse gagne un niveau de végétation pour la connexion et un niveau de végétation pour la clôture d'un terrain. Le bord du mur peut être connecté à n'importe quel type de terrain, mais il ne rapporte pas de bonus.



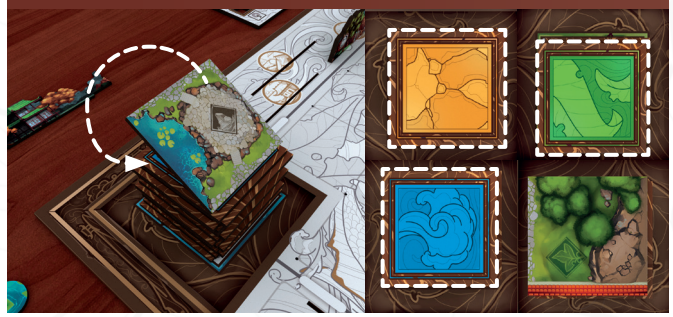
Dans cet exemple, la joueuse gagne soit deux pièces pour les deux bords de sentier connectés, soit un niveau sur son plateau Joueur sur la piste de son choix. Elle bénéficie également d'un niveau de végétation, car cette tuile présente déjà une zone fermée au centre de la tuile, entourée par les bords des sentiers.



Dans cet exemple, la joueuse gagne deux pièces pour les sentiers correspondants, et deux niveaux sur la piste eau de son plateau Joueur - un pour le bord de l'eau et un pour avoir clos le terrain de l'eau.

En plaçant une tuile, si le joueur recouvre une case avec un jeton Paysage, **il gagne immédiatement le jeton** et **doit** insérer une tuile Paysage du type correspondant (petit ou grand) sur le plateau Jardin. Il choisit une des deux tuiles Paysage face visible de la taille requise. La tuile Paysage peut être insérée dans n'importe quelle rainure de son choix, en adaptant la taille de la tuile Paysage à la taille de la rainure. Une fois la tuile Paysage insérée, révélez si nécessaire une nouvelle tuile Paysage, de sorte qu'il y en ait deux de chaque taille visibles.

IMPORTANT : Après avoir terminé une action Construire le jardin, s'il y a moins de deux tuiles Jardin face visible sur le plateau, retournez la première tuile de chaque pile afin que quatre tuiles soient face visible.



Insérer une tuile Paysage

Il y a cinq rainures sur chacun des quatre côtés du plateau Jardin où les tuiles Paysage peuvent être insérées. La rangée intérieure de rainures est destinée à l'insertion de petites tuiles Paysage, tandis que la rangée extérieure est destinée à l'insertion de grandes tuiles Paysage.

Viola pose une tuile Jardin sur une case et recouvre un petit jeton Paysage. Après avoir avancé d'un niveau de végétation sur son plateau Joueur, elle prend le jeton Paysage (en le plaçant près de son plateau Joueur) et choisit une petite tuile Paysage. Elle l'insère ensuite dans une rainure sur le plateau Jardin.

Tuiles Jardin spéciales

Il y a quelques tuiles Jardin spéciales qui sont mélangées parmi les tuiles Jardin normales. Ces tuiles ont des récompenses spéciales et leurs bords n'ont pas besoin de correspondre aux bords des tuiles adjacentes lorsqu'elles sont placées. De plus, tous les bords d'une tuile Jardin spéciale peuvent entourer le terrain, ce qui peut aider à gagner un niveau supplémentaire.

Hehua Ting, temple du Lotus (mur bleu) : Gagnez une pièce + une pièce pour chaque bord d'eau adjacent.

Hua Ting, temple des fleurs (mur vert) : Gagnez une pièce + une pièce pour chaque bord de végétation adjacent.

Simian Ting, temple des roches (mur marron) : Gagnez une pièce + une pièce pour chaque bord de roche adjacent.

Si lors d'un tour suivant, un joueur place une tuile Jardin avec un bord adjacent à la tuile Jardin spéciale avec le type de terrain correspondant, le joueur gagne une pièce.

Viola place la tuile Jardin Simian ting à bordure marron à côté d'une tuile avec un côté terrain roche. Elle gagne deux pièces - une pièce pour le Simian ting, et une pour le côté du terrain roche. Un bord est relié à un sentier, ce qui est permis, mais ne lui accorde rien. Viola obtient également un niveau roche pour avoir clos une zone roche. Au tour suivant, Michele pose une tuile Jardin avec un côté roche à côté de la tuile Jardin Simian ting. Il gagne une pièce pour le placement à côté de la tuile Simian ting, une pièce pour correspondre au bord du sentier et un niveau sur la piste roche parce que la zone roche est clôturée.

Placer une décoration

Le joueur actif pioche deux cartes, et une carte pour chaque tuile face cachée sur le dessus de chacune des quatre piles de tuiles Jardin. Le joueur examine les cartes prises, en choisit une pour décorer le jardin, et la place face visible devant lui avec toutes ses cartes déjà jouées, en les triant par type. Ensuite, il prend la décoration correspondante de la réserve et la place dans le jardin sur l'une des zones désignées, obtenant le bonus unique indiqué sur la carte Décoration. Les cartes non choisies sont défaussées face visible près du paquet de cartes Décoration. **S'il n'y a plus de zones sur le plateau Jardin du type désigné ou s'il n'y a plus de décorations du type désigné dans la réserve, la carte ne peut être choisie.**

1. Nom de la décoration
2. Indicateur de placement : Zone du plateau Jardin où la décoration correspondante doit être placée (un Poisson va par exemple sur une zone eau)
3. Bonus unique
4. Icônes points pour la fin de partie

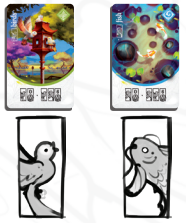
Lorsque le paquet de cartes Décoration est épuisé, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.

IMPORTANT : S'il n'y a pas d'espace libre pour placer les décorations des cartes Décoration piochées, le joueur défausse toutes les cartes Décoration piochées et son tour se termine. Des actions facultatives peuvent encore être réalisées.

Viola décide d'effectuer l'action Placer une décoration. Elle pioche trois cartes et choisit de garder la carte Poisson. Elle place ensuite la décoration Poisson dans le jardin, sur une zone eau correspondante.

Iconographie carte Décoration

Les icônes sur les cartes Décoration rapportent des pièces en fin de partie.



Oiseau et Poisson
6 pièces si le joueur a une paire de cartes Oiseau et Poisson.
0 pièce si le joueur n'a qu'une seule carte Oiseau ou Poisson.
Les paires multiples rapportent des pièces, alors que les cartes en trop d'un même type ne rapportent pas de pièces supplémentaires.

Lotus et Pivoine
6 pièces si le joueur a une paire de cartes Lotus et Pivoine.
0 pièce si le joueur n'a qu'une seule carte Lotus ou Pivoine.
Les paires multiples rapportent des pièces, alors que les cartes en trop d'un même type ne rapportent pas de pièces supplémentaires.

Pont
2 pièces par carte Pont.

Pavillon
12 pièces pour le joueur ayant le plus de cartes Pavillon.
6 pièces pour le joueur qui a le deuxième plus grand nombre de cartes Pavillon.
Si les joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de cartes Pavillon, répartissez les 18 pièces entre les joueurs à égalité en ignorant les pièces restantes. Dans ce cas, les joueurs ayant le deuxième plus grand nombre de cartes Pavillon ne gagnent pas de pièces.

Arbre
1-4-9-16-25 pièces selon le nombre d'Arbres différents que les joueurs possèdent.
Si les joueurs ont plusieurs séries de cartes Arbre, chaque série rapporte des pièces.

Zones du plateau Jardin où le joueur doit placer la décoration :

végétation : Arbres, Pivoines, Oiseaux

eau : Lotus, Poissons

pont : Ponts

roche : Pavillons

Bonus uniques :

Avancer sur la piste végétation

Avancer sur la piste eau

Avancer sur la piste roche

Avancer sur une piste au choix

Retirez un jeton Paysage de votre choix du plateau Jardin, placez-le dans la zone du joueur et insérez la tuile Paysage correspondante sur le plateau Jardin.

IMPORTANT : À la fin d'une action Placer une décoration, le joueur doit retourner face visible toutes les tuiles Jardin face cachée sur le dessus de chaque pile du plateau Jardin.

Viola choisit de Placer une décoration. Il y a deux tuiles Jardin face cachée pour le moment, elle pioche donc quatre cartes Décoration (deux cartes plus une pour chaque tuile Jardin face cachée sur le dessus de leurs piles). Elle pioche un Pavillon, un Poisson et deux Pivoines. Elle choisit de garder la Pivoine avec le bonus de niveau végétation. Elle place la décoration correspondante sur une zone végétation libre dans le jardin. Elle avance le cube sur sa piste végétation d'une case. Elle gagnera six pièces à la fin de la partie, car elle a joué une carte Décoration Lotus plus tôt dans la partie (Lotus + Pivoine = six pièces).

Influencer un personnage (facultatif)

1. Nom
2. Bonus de départ
3. Compétence du personnage
4. Préférence de vue

Emplacement Personnage

Après l'action principale d'un joueur, celui-ci peut choisir d'influencer un personnage. Chaque joueur commence la partie avec un personnage et peut profiter de ses compétences pendant son tour. Pour influencer un nouveau personnage, le joueur doit avoir avancé chacun de ses trois cubes au niveau requis par le personnage ou à un niveau supérieur, comme indiqué par une petite icône sur le plateau Joueur. De plus, il doit y avoir au moins une zone de placement de personnage libre sur le plateau. Pour influencer un personnage, le joueur doit :

- Choisir et prendre une des deux cartes Personnage révélées, ou prendre une carte Personnage face cachée de la pioche. Ensuite, prenez la figurine du personnage correspondant. S'il n'y a aucune carte Personnage révélée et si la pioche est vide, passez à l'étape suivante.
- Choisir un de ses personnages et placer la figurine correspondante sur l'un des emplacements disponibles du plateau Jardin - soit sur une tuile Jardin, un décor de Pont ou un décor de Pavillon. **Il tourne ensuite la figurine de façon à ce qu'elle soit orientée vers un des quatre points cardinaux.**

Le joueur gagne des pièces pour chaque personnage sur le plateau Jardin à la fin de la partie en fonction de sa position et de la direction dans laquelle il regarde, en tenant compte de la préférence du personnage pour sa vue.

Les personnages avec cette icône gagneront des pièces en voyant des tuiles spécifiques sur le plateau Jardin.

Les personnages avec cette icône gagneront des pièces en voyant des icônes spécifiques sur les tuiles Paysage.

De plus, chaque personnage gagnera une pièce pour chaque décoration dans sa ligne de vue.

Chaque joueur a toujours une figurine Personnage avec sa carte correspondante. La compétence de ce personnage représente la compétence active du joueur.

IMPORTANT : Après avoir placé une figurine Personnage sur le plateau Jardin, sa compétence n'est plus disponible.

- Si le joueur a choisi l'une des cartes Personnage révélées, révélez une nouvelle carte de la pioche et placez-la face visible sur la table pour qu'il y ait toujours deux cartes Personnage face visible parmi lesquelles les joueurs peuvent choisir.
- Si le joueur influence un personnage et qu'il n'en reste plus qu'un disponible, il peut placer le dernier personnage restant devant lui sur le plateau Jardin. Le joueur ne reçoit alors pas de compétence active de personnage pour le reste de la partie.

CONSEIL : La liste des personnages se trouve à la page 5.

Viola a commencé la partie avec le personnage de l'Ermite. Après sa dernière action Placer une décoration, elle répond maintenant à l'exigence de la piste eau pour influencer un nouveau personnage. Elle choisit la carte Empereur et récupère la figurine de l'Empereur. Viola place l'Empereur sur le plateau Jardin, face au paysage avec deux dragons, puisque la préférence de vue de l'Empereur permet à Viola de gagner cinq pièces à la fin de la partie pour chaque dragon du paysage actif (voir Description des personnages en page 14 pour plus de détails). Elle révèle alors une nouvelle carte Personnage de la pioche pour remplacer la carte qu'elle a choisie.

IMPORTANT : S'il n'y a pas de place sur le plateau Jardin pour placer un personnage, ou si le joueur ne veut pas effectuer l'action Influencer un personnage, le joueur prend alors un jeton Personnage. Un jeton Personnage peut être utilisé lors des tours suivants pour effectuer l'action Influencer un personnage.
Il n'est possible d'influencer qu'un seul personnage par tour. Si le joueur atteint le seuil suivant pour influencer un nouveau personnage, il perdra immédiatement les jetons qu'il possède.

Bonus des pièces du plateau Joueur

Lorsqu'un seul cube atteint le niveau requis pour la récompense, comme indiqué par l'icône sur le plateau Joueur, il gagne immédiatement le bonus de pièce correspondant.

Chaque cube sur la piste Élément d'un joueur déclenche un de ces bonus. Si un joueur atteint la fin de la piste avec chacun des trois cubes, il aura gagné un total de 21 pièces.

Utiliser une Lanterne (facultatif)

Le joueur actif peut choisir d'utiliser une Lanterne une fois par tour. Pour ce faire, le joueur retourne face cachée un jeton Lanterne de son plateau Joueur et active la capacité de la lanterne choisie. Il y a quatre capacités différentes.

Lorsqu'il effectue une action Construire le jardin, le joueur place deux tuiles Jardin, en marquant des points pour les deux. Les deux tuiles Jardin doivent être face visible au début du tour.

Lorsqu'il effectue une action Placer une décoration, le joueur place deux décorations à partir des cartes piochées, obtenant ainsi le bonus unique des deux cartes.

Le joueur déplace un de ses personnages sur le plateau Jardin à n'importe quel endroit disponible, en ajustant l'orientation si désiré. Sinon, le joueur peut ajuster l'orientation de son personnage sans le déplacer. Le joueur ne peut déplacer ou ajuster qu'un seul de ses personnages déjà présents sur le plateau Jardin.

Lors de l'influence d'un nouveau personnage, le joueur peut choisir un personnage spécifique dans de la pioche de cartes Personnage au lieu de prendre l'un des personnages face visible puis mélanger la pile après la sélection OU pendant le placement d'une tuile Paysage, le joueur peut choisir n'importe laquelle des tuiles face cachée puis mélanger la pile après la sélection.

RAPPEL : Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule lanterne par tour.

Rafraîchir une Lanterne (facultatif)

Pendant son tour, un joueur peut dépenser trois jetons Paysage de la même taille pour rafraîchir un jeton Lanterne utilisé précédemment en la retournant face inutilisée.
Une fois dépensé, replacez les jetons Paysage dans la boîte de jeu. Exception : Dans une partie à 2 joueurs, dépensez quatre jetons Paysage.

Fin de la partie

La fin de la partie est déclenchée **lorsqu'il y a trois jetons Paysage ou moins sur le plateau Jardin** ou lorsqu'une des quatre piles de tuiles Jardin est épuisée. La partie continue jusqu'à ce que le joueur à la droite du joueur avec le jeton de l'Ingénieur termine son tour. Ainsi, tous les joueurs jouent un nombre égal de tours. Ensuite, faites le décompte des points pour déterminer le gagnant.

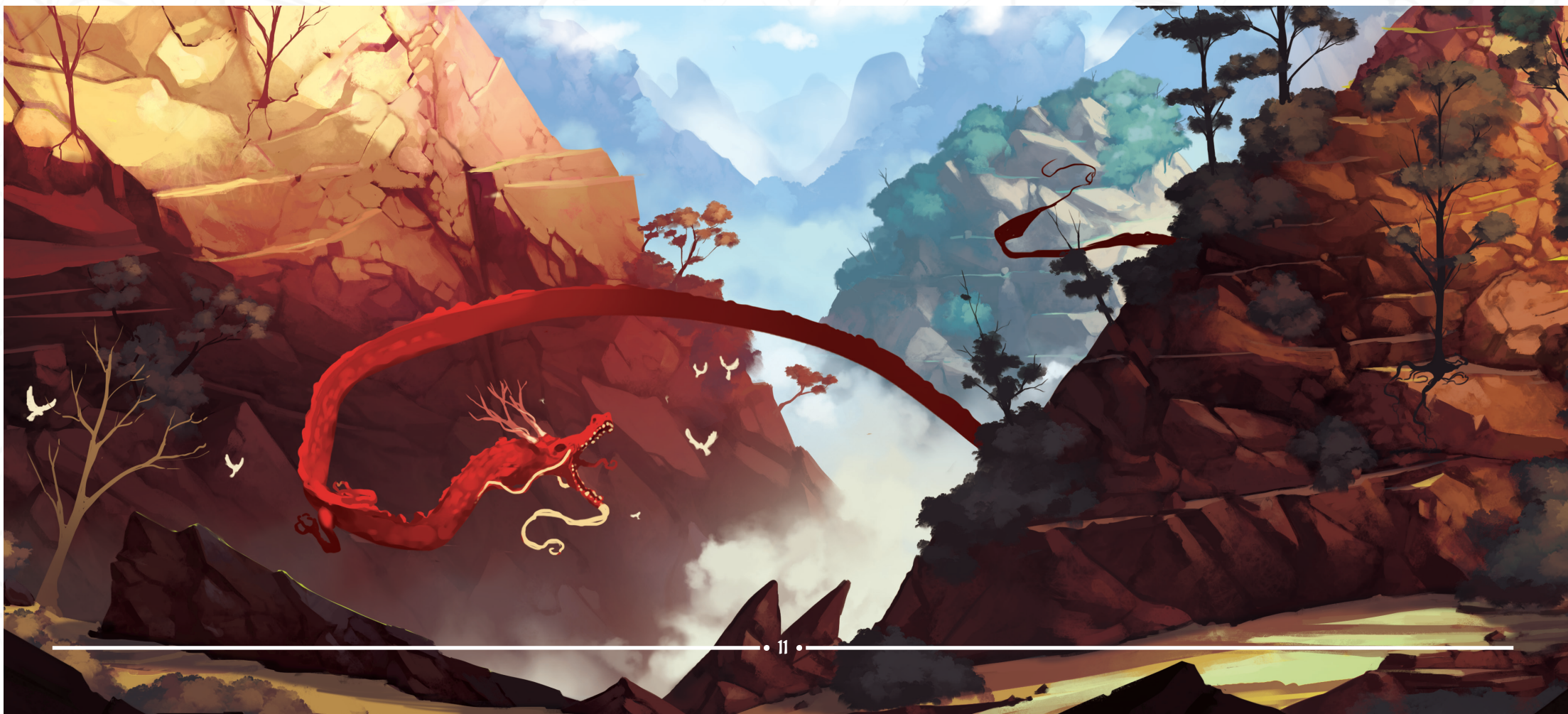
Décompte des points

Comptez les pièces obtenues pendant la partie, puis ajoutez :

- Les pièces attribuées par les cartes Décoration devant chaque joueur. Exemples :
  - **Gagnez six pièces pour chaque paire de cartes Lotus et Pivoine.**
  - **Gagnez six pièces pour chaque paire de cartes Oiseau et Poisson.**
  - **Le joueur avec le plus grand nombre de cartes Pavillon gagne 12 pièces. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cartes Pavillon gagne 6 pièces.** En cas d'égalité pour le plus grand nombre, répartissez 18 pièces entre les joueurs à égalité, en ignorant les points restants et n'attribuez pas de pièce pour la deuxième place. S'il n'y a pas d'égalité pour le plus grand nombre, mais qu'il y a plusieurs joueurs à égalité pour la deuxième place, répartissez six pièces entre les joueurs à égalité de façon égale en ignorant les pièces restantes.
  - **Gagnez 1-4-9-16-25 pièces pour avoir 1-2-3-4-5 cartes Arbre différentes. Si les joueurs ont plusieurs séries de cartes Arbre, chaque série rapporte des pièces.**
  - **Gagnez deux pièces pour chaque carte Pont.**
- Pièces gagnées grâce aux personnages.
  - Gagnez une pièce pour chaque décoration dans la ligne de vue de chacun des personnages du joueur.

  Pour déterminer si une décoration se trouve dans la ligne de vue d'un personnage, commencez à l'endroit où il se trouve et suivez les tuiles dans la direction dans laquelle il regarde jusqu'au bord du plateau Jardin. Une décoration sur la même tuile qu'un personnage est également considérée comme étant dans sa ligne de vue.
- Gagnez des pièces en fonction de **la préférence de vue** du personnage. La préférence de vue de chaque personnage est indiquée au bas de sa carte Personnage et peut inclure **la ligne de vue** (icône de l'œil à l'intérieur d'un losange) ou le paysage actif (icône de l'œil dans un cercle). **Le paysage actif est composé de cinq tuiles de paysage, trois petites et deux grandes, insérées sur le bord du plateau Jardin dans la direction du regard du personnage.**

Le joueur avec le plus de pièces est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de jetons Paysage parmi les joueurs à égalité est le vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus grand nombre de cubes avec la position la plus avancée sur les pistes de son plateau Joueur parmi les joueurs à égalité est le vainqueur. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.



• Variante solo « Yin & Yang » •

Dans ce mode de jeu, votre objectif est de compléter la partie centrale du plateau Jardin, qui est composé de 28 cases autour de la tuile de départ.

Ce mode de jeu n'utilise pas les cases sur les bords du plateau. Les cartes Décoration ne sont pas récupérées, les capacités des personnages ne sont pas disponibles et les plateaux Joueur ne sont pas utilisés.

Au fur et à mesure que la partie progresse, s'il n'y a plus d'action possible ou si une pile de tuiles Jardin est épuisée et que vous ne pouvez plus continuer la partie à l'aide d'une Lanterne, la partie se termine immédiatement. Vous avez été vaincu. Si vous êtes capable de recouvrir toutes les cases de la partie centrale du plateau Jardin, vous avez gagné.

Dans ce cas, notez votre performance et comparez votre score avec le tableau pour voir votre niveau de réussite.

Mise en place

La mise en place de la variante solo est identique à celle du jeu multijoueur avec les modifications suivantes :

1. Mélangez les cartes Personnage de départ. Piochez-en deux et gardez-en une face visible devant vous. Trouvez la figurine correspondante et placez-la sur la carte. La compétence du personnage n'est pas utilisée pendant la partie, alors que sa préférence de vue est utilisée normalement.

Après avoir placé un personnage de départ dans le jardin, examinez la carte non choisie. Trouvez la figurine correspondante et placez-la sur le plateau Jardin à n'importe quel endroit disponible. Puis remettez la carte Personnage non sélectionnée dans la boîte de jeu.

Les figurines Personnage placées de cette façon sont considérées comme « neutres ». Elles **NE** donnent **PAS** de pièces de monnaie, mais elles occupent des emplacements de personnage sur le plateau Jardin. La ligne de vue d'un personnage neutre n'a pas d'importance dans la variante solo.

Mélangez les quatre cartes Personnage restantes avec les six autres. Ces cartes constituent le paquet de dix cartes Personnages. Placez-le face cachée à côté du plateau principal et révélez les deux premiers personnages.

2. Mélangez les 54 cartes Décoration et placez la pile face cachée.

2.1 Révélez les quatre premières cartes Décoration et placez-en une face visible, à côté de chaque pile de tuiles Jardin.

3. Mélangez quatre petits jetons Paysage et quatre grands jetons Paysage. Placez les face visible sur les cases indiquées sur le schéma de mise en place ci-dessous.

REMARQUE : dans ce mode, vous ne pouvez pas poser de tuiles Jardin sur des cases à l'extérieur du jardin central, comme indiqué par la zone verte sur le schéma de mise en place ci-dessous.

4. Placez devant vous les quatre jetons Lanterne spéciales pour jouer en solo. Remettez tous les jetons Lanterne restants et tous les plateaux Joueur dans la boîte de jeu.

IMPORTANT : Les plateaux Joueur ne sont pas utilisés dans la variante solo.

Déroulement de la partie

À chaque tour, vous devez choisir et placer une tuile Jardin disponible et la décoration représentée par la carte à côté de celle-ci. Il doit être possible de placer à la fois la tuile et la décoration, sinon la paire ne peut pas être choisie. À tout moment, si vous ne pouvez choisir aucune des paires disponibles de tuiles Jardin et de cartes Décoration et vous ne pouvez pas continuer la partie avec l'aide d'une lanterne, la partie se termine immédiatement et vous avez perdu.

Une fois la paire choisie **(1)**, placez la tuile et la décoration sur le plateau selon les règles de jeu, puis défaussez la carte Décoration dans une défausse **(2)**. Trouvez la tuile Jardin et la carte Décoration dans le coin opposé à la paire que vous avez choisie **(3)**. Placez cette carte Décoration dans la défausse et placez la tuile Jardin face visible dans une réserve de tuiles Jardin à côté du plateau Jardin.

Révélez alors deux tuiles Jardin de sorte qu'il y ait quatre tuiles Jardin visibles. Enfin, placez une nouvelle carte Décoration à côté de chacune des tuiles Jardin nouvellement révélées. Il devrait maintenant y avoir quatre paires de tuiles Jardin et de cartes Décoration parmi lesquelles choisir.

Si la pile de cartes Décoration est épuisée, mélangez la défausse et formez-en une nouvelle.

Construire le jardin

Comme les plateaux Joueur ne sont pas utilisés dans cette variante solo, le joueur ne peut pas avancer sur les pistes Élément.

Quand une tuile Jardin est placée, gagnez une pièce pour chaque bord qui correspond au terrain adjacent (végétation, eau ou roche). Pour chaque terrain nouvellement clôturé, gagnez une pièce supplémentaire. Voir la définition de terrain clos en page 8. Les bords des tuiles Jardin montrant les murs clôturent n'importe quel type de terrain, tandis que le bord extérieur du jardin central **NE** clôture **PAS** de terrain.

IMPORTANT : Vous ne gagnez pas de pièces pour faire correspondre un ou plusieurs bords de sentier.

Jetons Paysage

Après avoir obtenu un jeton Paysage, insérez une des deux tuiles Paysage disponible de la taille indiquée par le jeton sur le plateau Jardin. Insérez ensuite l'autre tuile Paysage de la taille indiquée sur le plateau du côté opposé du plateau Jardin directement en face de la première tuile insérée. Révélez une nouvelle tuile Paysage, de sorte qu'il y en ait deux de chaque taille visibles (deux petites et deux grandes).

À tout moment, vous pouvez dépenser quatre jetons Paysage de la même taille pour remettre toute décoration du plateau Jardin dans la boîte de jeu.

IMPORTANT : En mode Solo, vous ne pouvez pas utiliser les jetons Paysage pour rafraîchir une tuile Lanterne.

Influencer les personnages

Une fois que vous avez assez de pièces, vous pouvez influencer un personnage. Vous pouvez influencer un nouveau personnage chaque fois que vous gagnez au moins 10, 20 ou 30 pièces. Il n'est pas possible d'influencer plus de quatre personnages (y compris le personnage de départ).

Chaque fois que vous influencez un nouveau personnage, choisissez une des deux cartes Personnage de la réserve et défaussez la carte Personnage non choisie. Placez la carte choisie devant vous avec sa figurine dessus. Placez ensuite la figurine du personnage non choisi sur n'importe quel endroit disponible en tant que personnage neutre (comme lors de la mise en place). Révélez ensuite deux nouveaux personnages de la pile des cartes Personnage pour créer une nouvelle réserve.

À la fin de la partie, chaque personnage influencé sera placé sur le plateau Jardin pour marquer des points si vous n'avez pas perdu. Les personnages placés sur le plateau Jardin de cette façon rapporteront des pièces en fonction de leur préférence de vue, comme dans le jeu multijoueur.

Jetons Lanterne

Capacités des jetons Lanterne dans la variante solo :

Choisissez une paire, mais placez seulement la tuile Jardin, en ignorant la carte Décoration de la paire. Défaussez la carte Décoration de la paire ainsi que la carte Décoration du coin opposé. Déplacez la tuile Jardin face visible du coin opposé dans la réserve de tuiles Jardin. Enfin, réapprovisionnez les tuiles Jardin et les cartes Décoration normalement.

Sélectionnez une tuile Jardin parmi les tuiles de la réserve de tuiles Jardin, et placez-la en suivant les règles habituelles.

Défaussez les quatre cartes Décoration en jeu et remplacez-les par de nouvelles cartes de la pile de décorations.

Réutilisez la capacité d'un de vos jetons Lanterne épuisée.

Fin de la partie

La partie se termine par une défaite si l'une des conditions suivantes s'applique avant de recouvrir toutes les cases du jardin central avec des tuiles Jardin :

1. Une pile de tuiles Jardin est épuisée.

2. Vous ne pouvez pas placer une paire de tuile Jardin + carte Décoration.

La partie se termine par une victoire si les 28 cases du jardin central sont recouvertes de tuiles Jardin.

Placement final de personnage

Si votre partie se termine par une victoire, placez les figurines de vos personnages sur n'importe quel emplacement disponible sur le plateau Jardin, dans n'importe quelle direction, pour gagner des pièces supplémentaires en fonction de la préférence de vue du personnage, comme dans le jeu multijoueur. Additionnez les pièces gagnées pendant la partie et les pièces gagnées en plaçant les personnages pour déterminer votre score final. Comparez votre score au tableau suivant pour découvrir votre niveau de réussite :

jusqu'à 60	工匠 Artisan	76–95	工程师 Ingénieur
61–75	设计师 Créateur	96 ou plus	总监 Inspecteur

Langues

Ce livret de règles est également disponible en plusieurs autres langues sur notre site Internet. Vous pouvez scanner le QR Code à gauche pour un accès facile sur votre appareil mobile, ou vous pouvez taper l'adresse suivante manuellement sur l'appareil de votre choix :

https://thundergryph.com/rulebooks

• Description des personnages •

(*personnages de départ)

EMPEREUR

Capacité de personnage : N/A
Préférence de vue : Gagnez cinq pièces pour chaque dragon sur le paysage actif.

DAME

Capacité de personnage : N/A
Préférence de vue : Gagnez six pièces si seule l'icône Soleil ou Lune est dans le paysage actif. Sinon, obtenez douze pièces si le soleil et la lune sont dans le paysage actif

IMPÉRATRICE

Bonus de départ : Eau
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur place une décoration Lotus ou Pivoine.
Préférence de vue : Gagnez neuf pièces. Si l'Empereur ou la Dame se trouve dans la ligne de vue de l'Impératrice, perdez trois pièces pour chacun.

ERMITE

Bonus de départ : Roche
Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois que le joueur avance d'une ou plusieurs cases sur la piste roche. Si vous avancez de deux cases avec la même tuile, vous n'obtiendrez qu'une seule pièce.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces (maximum dix pièces) pour chaque tuile de jardin avec un terrain roche (y compris le temple des roches) dans la ligne de vue de l'Ermite.

POÉTESSE

Bonus de départ : Eau
Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois que le joueur avance d'une ou plusieurs cases sur la piste eau. Si vous avancez de deux cases avec la même tuile, vous n'obtiendrez qu'une seule pièce.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces (maximum dix pièces) pour chaque tuile Jardin avec un terrain eau (y compris le temple du lotus) dans la ligne de vue de la Poétesse.

ÉTUDIANT

Bonus de départ : Végétation
Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois que le joueur avance d'une ou plusieurs cases sur la piste végétation. Si vous avancez de deux cases avec la même tuile, vous n'obtiendrez qu'une seule pièce.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces (maximum dix pièces) pour chaque tuile Jardin avec un terrain végétation (y compris le temple des fleurs) dans la ligne de vue de l'Étudiant.

ARCHITECTE

Bonus de départ : Végétation
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur place un Pavillon ou un Pont sur le plateau Jardin.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces pour chaque icône Construction sur le paysage actif.

ENFANT

Bonus de départ : Roche
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur place une décoration Oiseau ou Poisson.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces pour chaque icône Animal sur le paysage actif.

MARCHAND

Capacité de personnage : Au cours d'une action Placer une décoration, le joueur peut dépenser une pièce pour piocher deux cartes Décoration supplémentaires ou il peut dépenser une pièce pour prendre la première carte Décoration de la défausse. Dans les deux cas, le joueur peut d'abord piocher le nombre normal de cartes et ensuite décider s'il doit dépenser une pièce pour piocher la ou les autres. **Préférence de vue :** Gagnez deux pièces pour chaque village du paysage actif.

MOINE

Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur doit choisir entre seulement deux tuiles Jardin ou seulement deux cartes Décoration
Préférence de vue : Gagnez trois pièces pour chaque temple bouddhiste du paysage actif.

OFFICIER

Capacité de personnage : Au début de son tour, le joueur peut dépenser une pièce pour retourner toutes les tuiles Jardin face cachée sur le plateau Jardin. Sinon, il peut prendre n'importe quelle tuile Jardin face visible du haut de la pile et la retourner face cachée sous la pile et révéler la nouvelle tuile Jardin sur le haut de la pile, sans que cela n'entraîne de coût.
Préférence de vue : Gagnez une pièce pour chaque élément du paysage actif.

DANSEUSE AUX ÉPÉES

Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur prend un jeton Paysage sur le plateau Jardin.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces pour chaque cascade sur le paysage actif.

La dynastie Tang est considérée
comme l'un des plus grands sommets de l'histoire chinoise
grâce à sa civilisation et sa culture.

Chang'an, la capitale était une ville cosmopolite,
dans laquelle différentes religions et idéologies coexistaient.
À une époque aussi florissante pour la culture,
la littérature et l'art prospérèrent à tel point
que même la poésie était obligatoire
pour ceux qui voulaient passer l'examen impérial,
et l'empereur Li Longji était lui-même un mécène réputé.

Tout au long des 6 nouveaux scénarios proposés,
vous découvrirez de nouvelles façons de jouer à Tang Garden :
Créez des paysages uniques avec des décorations et des panoramas intéressants,
attirez de nouveaux visiteurs importants grâce à vos créations
et essayez différentes stratégies avec une nouvelle série de lanternes.

Tang Garden
Golden Age

• Contenu •

16 tuiles Jardin

15 cartes Décoration

10 décorations

8 figurines Personnage

8 cartes Personnage

3 grandes tuiles Paysage

3 petites tuiles Paysage

8 jetons Lanterne

• Cartes Décoration •

Icônes des cartes Décoration

Les points indiqués par les icônes sur les cartes Décoration sont marqués à la fin de la partie.

Papillon
Rafraîchir une Lanterne épuisée (**0** pièce).

Canard
Avancez deux fois sur votre plateau Joueur. Une fois comme spécifié et une fois selon votre préférence (**0** pièce).

Bonsaï
Gagnez 7 pièces, perdez **1** pièce pour chaque Bonsaï, Nénuphar et Vase sancai joué par un joueur.

Nénuphar
Gagnez **7** pièces, perdez **1** pièce pour chaque Bonsaï, Nénuphar et Vase sancai joué par un joueur.

Vase sancai
Gagnez 7 pièces, perdez 1 pièce pour chaque Bonsaï, Nénuphar et Vase sancai joué par un joueur.

Exemple :

Viola *Michele* *Katia*

À la fin de la partie, Viola a 2 Nénuphars et 1 Vase sancai devant elle, Michele a 1 Bonsaï devant lui et Katia a 1 Vase sancai. Chaque Bonsaï, Nénuphar et Vase sancai donne 2 pièces (7 pièces moins 1 pièce pour chaque Bonsaï, Nénuphar et Vase sancai dans le jeu).

• Jetons Lanterne •

Dans *Golden Age*, il existe deux autres types de jetons Lanterne

Piochez 5 tuiles Jardin, soit à partir d'une pile avec des tuiles face visible, soit à partir de tuiles face cachée. Placez l'une d'elles dans le jardin en remettant les 4 autres dans la pile, dans l'ordre de votre choix.

Échangez votre personnage actif avec un personnage de la réserve.

• Tuiles Jardin spéciales •

Jardin en bambou : Le bord n'a pas besoin de correspondre aux bords des tuiles adjacentes lorsqu'il est placé. De plus, tous les bords du Jardin de bambous entourent les terrains. Lorsqu'ils sont placés, gagnez une pièce + une pièce pour chaque terrain adjacent, quel que soit leur type.

• Scénarios •

- Les scénarios suivants ont été testés, mais les règles peuvent être mélangées et adaptées. Pour créer votre propre configuration, suivez les instructions et les conseils de la section Création de scénarios.
- Quel que soit le scénario que vous choisissez, vous pouvez toujours ajouter 3 petites et 3 grandes tuiles Paysage de l'extension *Golden Age*.

grandes tuilles Paysage — petites tuilles Paysage — tuiles Tao

Chang'an

Tuiles
Piochez 15 tuiles par type parmi toutes les tuiles disponibles, défaussez les autres tuiles sans les regarder.

Décorations
Ajoutez Vases sancai, Bonsaïs, Nénuphars.

Personnages
Ajoutez Prêtre Tao, Géomancien, Jardinier, Musicienne. Révélez 3 personnages dans la réserve, afin d'avoir plus de choix pour influencer un nouveau personnage.

Paysages
Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes
Utilisez les 4 lanternes suivantes :

Règles spéciales
Plusieurs lanternes sont utilisables au cours d'un même tour, à l'exception de lanternes déjà utilisées.

Fête du printemps

Tuiles
Piochez 15 tuiles par type parmi toutes les tuiles disponibles, défaussez les autres tuiles sans les regarder.

Décorations
Retirez Pivoines et Lotus du jeu et ajoutez Papillons, Canards, Vases sancai, Bonsaïs et Nénuphars.

Personnages
Retirez Impératrice, Étudiant et Marchand du jeu, et ajoutez Noble, Princesse, Émissaire, Savante, Musicienne, Prêtre Tao, Géomancien et Jardinier.

Paysages
Placez au hasard les jetons dans leur emplacement d'origine, sans tenir compte de leur type (grand ou petit).

Lanternes
Utilisez les 4 lanternes du jeu de base.

Règles spéciales
Tous les personnages gagnent 1 pièce pour chaque icône de village dans leur paysage actif. Plusieurs lanternes sont utilisables au cours d'un même tour, à l'exception de lanternes déjà utilisées.

Tang Court

Tuiles
Piochez 15 tuiles par type parmi toutes les tuiles disponibles, défaussez les autres tuiles sans les regarder.

Décorations
Ajoutez Papillons et Canards.

Personnages
Ajoutez Noble, Princesse, Émissaire et Savante.

Paysages
Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes
Chaque joueur choisit en secret les 4 lanternes à utiliser parmi les 6 disponibles. Puis chacun les révèle en les plaçant sur son plateau Joueur

Rénovation

2 joueurs

3/4 joueurs

Tuiles

Choisissez au hasard 8 tuiles Tao (les tuiles Jardin avec le symbole Yin yang au dos) avec un mur et placez-les dans une nouvelle configuration. Comme sur l'image, les murs doivent toujours faire face au centre du plateau. Suivez l'image pour placer correctement les jetons. Retirez la tuile centrale du jeu. Utilisez toutes les tuiles Tao restantes, et conservez 15 tuiles des autres types.

Décorations

Utilisez toutes les décorations du jeu de base et de l'extension *Golden Age*.

Personnages

Utilisez tous les personnages du jeu de base et de l'extension *Golden Age*. Retirez l'Empereur et la Dame avant de distribuer les cartes. Donnez deux personnages à chaque joueur au début de la partie, les joueurs choisiront l'un des deux et retireront l'autre du jeu sans le montrer à personne.
Aucun bonus de niveau de départ n'est accordé, même si l'icône est présente. Mélangez tous les autres personnages et rendez-les disponibles, face visible, au début de la partie.

Paysages

Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes

N'utilisez que les 2 lanternes suivantes :

Règles spéciales

Tous les personnages sont placés dans le jardin à la fin de la partie, en commençant par le premier joueur et en suivant dans le sens horaire. Utilisez toujours la capacité du dernier personnage choisi.

Jardin de poires

2 joueurs

3/4 joueurs

Tuiles

Piochez 15 tuiles par type parmi toutes les tuiles disponibles, placez les 16 tuiles restantes dans une pile commune, mélangez les et retirez-en une du jeu. Placez la pile de tuiles de côté et piochez-en trois en les plaçant face visible : ces tuiles formeront le marché

Décorations

Ajoutez toutes les décorations de *Golden Age* aux décorations de base.

Personnages

Ajoutez tous les personnages de *Golden Age* aux personnages de base. Révélez 4 personnages dans la réserve.

Paysages

Placez 8 grands et 4 petits jetons Paysage sur le plateau en suivant le schéma de l'image.

Lanternes

Utilisez les 4 lanternes du jeu de base.

Règles spéciales

Achetez une tuile spécifique sur le marché, en payant 1 pièce s'il y a 3 tuiles et 0 pièce s'il reste 2 tuiles. Puis, remplissez immédiatement les tuiles du marché quand il ne reste qu'une tuile. S'il ne reste plus de tuiles dans la pile à côté du marché, le rechargement n'est plus une option.
Retirez la dernière tuile du marché du jeu.

Longji et Yuhuan

2 joueurs

3/4 joueurs

Tuiles

Piochez 15 tuiles par type parmi toutes les tuiles suivantes disponibles, défaussez les autres tuiles sans les regarder.

Décorations

Retirez Poissons et Oiseaux du jeu, et ajoutez Papillons, Canards, Vases sancai, Bonsaïs et Nénuphars.

Personnages

Retirez Enfant, Poétesse et Officier du jeu, et ajoutez Noble, Princesse, Émissaire, Savante, Musicienne, Prêtre Tao, Géomancien et Jardinier.

Paysages

Respectez la référence graphique.

Lanternes

N'utilisez que les 2 lanternes suivantes :

Règles spéciales

Tous les personnages gagnent 1 pièce pour chaque icône Animal sur le Paysage actif.
L'Empereur et l'Impératrice gagnent chacun 3 pièces s'ils se tournent l'un vers l'autre.

Création de scénarios

Tuiles

Utilisez toujours entre 14 et 17 tuiles par type, selon la durée de partie désirée.

Décorations

Les Pavillons, Ponts et Arbres doivent toujours être conservés. Les ensembles suivants doivent être ajoutés ou retirés ensemble et ne peuvent jamais être séparés :

- Vases sancai, Bonsaïs et Nénuphars + Prêtre Tao
- Pivoines et Lotus + Impératrice, Empereur et Dame
- Oiseaux et Poissons + Enfant

Canards et Papillons peuvent être ajoutés ou enlevés librement.

Personnages

Gardez toujours les personnages suivants dans le jeu : Danseuse aux épées, Moine, Empereur, Dame et Architecte. Gardez toujours un Marchand ou un Émissaire, et un Enfant ou une Savante. Dans la mesure du possible, maintenez le nombre total de personnages à 16.

Lanternes

Assurez-vous de jouer avec les quatre lanternes si vous voulez jouer avec les Papillons ; si vous voulez jouer avec tous les personnages, assurez-vous d'inclure la lanterne Recherche d'un personnage ou paysage dans le jeu.
Le Géomancien et l'Officier donnent un bon contrôle sur les tuiles, vous pouvez éviter d'utiliser la lanterne « choix de 5 tuiles » si vous les avez toutes les deux dans le jeu.

Tuiles Paysage

Vous pouvez toujours jouer avec toutes les tuiles Paysage.

Jetons Paysage

Jouez toujours avec les 8 petits et 8 grands jetons sur la carte. Sachez que ces jetons, ainsi que les tuiles Jardin, contrôlent la durée du jeu et la distance que vous pouvez parcourir avec les trois niveaux de votre plateau personnel.

Si vous voulez créer votre propre configuration, essayez de garder une distance égale entre les jetons Paysage et assurez-vous qu'ils ne soient pas trop éloignés du centre du plateau, surtout dans une partie à deux joueurs.

Description des personnages

ÉMISSAIRE

Capacité de personnage : Utilisez différents jetons Paysage pour rafraîchir une Lanterne épuisée.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces pour chaque côté du plateau avec au moins une icône Village sur le Paysage actif.

JARDINIER

Capacité de personnage : Gagnez une pièce à chaque fois que le joueur place une décoration Arbre.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces (maximum dix pièces) pour chaque Décoration dans la ligne de vue du Jardinier.

GÉOMANCIEN

Capacité de personnage : Pendant votre tour, vous pouvez prendre les deux premières cartes de la pioche des décorations ou les deux premières tuiles Jardin d'une pile cachée. Vous pouvez décider d'utiliser une des deux décorations ou une des deux tuiles Jardin au lieu de l'action principale normale. Remettez les cartes Décoration ou les tuiles Jardin inutilisées sur le dessus de leur pile respective.
Préférence de vue : Gagnez 2/5/8 pièces pour 1/2/3 terrains différents dans la ligne de vue du Géomancien.

SAVANTE

Capacité de personnage : Gagnez une pièce à chaque fois que vous placez une décoration différente de celles que vous avez déjà récupérées.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces de chaque côté du plateau avec au moins une icône Animal sur le Paysage actif.

MUSICIENNE

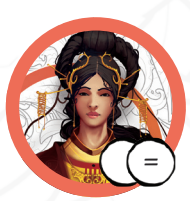
Capacité de personnage : Chaque fois que vous faites correspondre deux côtés du sentier, vous gagnez deux pièces et vous avancez sur une piste de votre choix sur votre plateau Joueur.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces pour chaque personnage dans la ligne de vue de la musicienne.

NOBLE

Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur pose une tuile Jardin avec un mur.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces pour chaque icône différente sur le Paysage actif

PRÊTRE TAO

Capacité de personnage : Gagnez trois pièces à chaque fois que le joueur place un Bonsaï, un Nénuphar ou un Vase sancai sur le plateau Jardin.
Préférence de vue : Gagnez douze pièces et perdez une pièce pour chaque icône différente sur le Paysage actif.



PRINCESSE

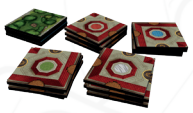
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur place une tuile Paysage avec deux icônes.
Préférence de vue : Gagnez quatre pièces pour chaque paire d'icônes identiques sur le Paysage actif.

Dans le folklore chinois ancien,
les esprits et les personnages surnaturels sont un grand héritage
laissé par le culte des ancêtres.
Les histoires de démons, de médiums ou de chasseurs d'esprits
ne sont pas rares dans la littérature traditionnelle.

Ghost Stories ajoute 4 nouveaux scénarios
avec l'introduction d'une mécanique spéciale.
De nouveaux personnages et de nouvelles tuiles ajoutent
une atmosphère sombre et mystérieuse tout en augmentant
l'interaction entre les joueurs ; et les nouvelles tuiles du palais
ajoutent une stratégie différente pour atteindre la victoire.
Essayez de faire bon usage des nouveaux éléments
pour affaiblir les invités de votre adversaire tout en protégeant
les vôtres et honorez les quatre créatures mythologiques
pour marquer des points supplémentaires à la fin de la partie.

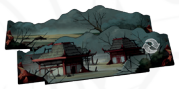
Tang Garden
Ghost Stories

• Contenu •



20 tuiles Jardin

2 grandes tuiles Paysage



2 petites tuiles Paysage

5 cartes Décoration en 5 langues différentes

3 décorations

4 plateaux Esprit animal

4 figurines Personnage

4 cartes Personnage

1 jeton Esprit du renard

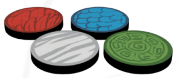
1 jeton Ingénieur en métal

8 petits jetons Paysage

8 grands jetons Paysage

1 sac

24 jetons Lanterne



4 pions Esprit animal

4 jetons Lanterne pour le jeu solo

• Cartes Décoration •

Icônes des cartes Décoration

Les points indiqués par les icônes sur les cartes Décoration sont marqués à la fin de la partie.

Chat
À la fin de la partie, mettez la carte Chat sur votre carte Personnage pour annuler les effets du Démon.
Gagnez **1** pièce.

Arbre spectral
Toutes les décorations dans la ligne de vue d'un personnage perdent leur valeur si elles sont placées dans les 8 tuiles autour de l'Arbre spectral.
Remarque : L'Arbre spectral compte pour la collection d'Arbres du jeu de base.

• Tuiles Jardin spéciales •

Temple hanté : Le bord n'a pas besoin de correspondre aux bords des tuiles adjacentes lorsqu'il est placé. De plus, tous les bords du Temple hanté enferment les terrains. Une fois placé, gagnez une pièce + avancez d'une case sur la piste de votre choix sur votre plateau Joueur pour chaque chemin adjacent..

• Tuiles Paysage •

Avant la mise en place :

• Ajoutez les 4 paysages additionnels à chaque scénario.

Phoenix
L'icône Phoenix sur le paysage peut être considérée comme n'importe quelle icône Paysage et donne des pièces en fonction des préférences du personnage.

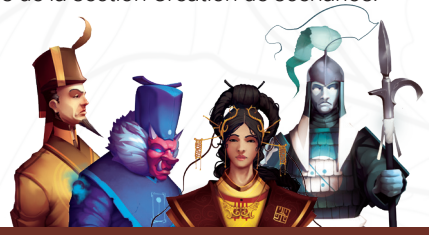
Village fantôme
Remplacez une tuile Paysage déjà en jeu par une tuile Village fantôme, puis retirez de la partie la tuile remplacée.

Terre désolée
Cette tuile Paysage n'a pas d'icône Paysage.

• Scenarios •

• Les scénarios suivants ont été testés, mais les règles peuvent être mélangées et adaptées.

• Pour créer votre propre configuration, suivez les instructions et les conseils de la section Création de scénarios.



Le crépuscule dans le Jardin

Tuiles

Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles, défaussez les autres tuiles sans les regarder.

Décorations

Ajoutez Papillons, Canards, Chat, Arbre spectral.

Personnages

Ajoutez Princesse, Géomancien, Démon et Soldat fantôme.

Paysages

Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes

Elles doivent toutes être éteintes au début de la partie.

Invité indésirable

Tuiles

Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Placez une des deux figurines Chat sur l'emplacement inoccupé du personnage. Retirez l'autre Chat du jeu.

Décorations

Ajoutez Vases sancai, Bonsaïs, Nénuphars, Abre spectral.

Personnages

Ajoutez Émissaire, Prêtre Tao, Esprit du renard et Soldat fantôme.

Paysages

Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes

Utilisez les 4 lanternes du jeu de base.

Vous pouvez utiliser la lanterne « Déplacer le personnage » pour déplacer le Chat sur n'importe quel emplacement disponible du plateau (mais vous ne recevrez pas les 2 pièces supplémentaires).

Règles spéciales

Les joueurs ont la possibilité de déplacer la figurine Chat sur un nouvel emplacement disponible après l'action principale, en obtenant 2 pièces. Pour déplacer le Chat, il doit y avoir un emplacement Personnage inoccupé sur la dernière tuile Jardin ou la dernière décoration placée (Pont ou Pavillon) et il doit être en ligne droite avec la position actuelle du Chat. La place occupée par le Chat ne peut pas être occupée en même temps par des personnages.

Le Temple hanté

Tuiles

Piochez 15 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Assurez-vous que le Temple hanté se trouve parmi les tuiles Tao.

Décorations

Ajoutez Chat et Arbre spectral.

Personnages

Ajoutez Esprit du renard, Soldat fantôme, Démon et Médium.

Paysages

Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes

Utilisez les 4 lanternes du jeu de base.

Règles spéciales

Il est possible de piocher des tuiles Jardin face cachée. Si une tuile Jardin face cachée est tirée, elle doit être placée dans le jardin, sinon le joueur devra retirer la tuile de la partie et passer son tour. Lorsque le Médium est pris par n'importe quel joueur, mélangez les personnages du présentoir, à l'exception des personnages Esprit, de sorte que tous les personnages Esprit restants soient en haut de la pile. Piochez des cartes pour remplir le présentoir si nécessaire.

Décompte final

À la fin de la partie, les personnages Esprit sur les 8 tuiles entourant le Temple hanté gagnent 2 pièces.

Palais impérial

Tuiles

Piochez 13 tuiles de chaque type parmi toutes les tuiles disponibles. Défaussez les autres tuiles sans les regarder. Ajoutez 4 tuiles Palais à chaque type pour que chaque pile soit composée de 17 tuiles. Mélangez chaque pile. Placez les plateaux Esprit animal autour du plateau Jardin. Commencez par placer le plateau Esprit animal Dragon azur devant le premier joueur. Le premier joueur indique l'est, où le soleil se lève. Procédez à la mise en place des autres plateaux Esprit animal dans le sens horaire, en suivant cette séquence : L'Oiseau vermillon (sud), le Tigre blanc (ouest), la Tortue verte (nord). Placez tous les marqueurs Esprit animal sur la première case de leur sentier respectif (premier à gauche).

Décorations

Ajoutez Chat et Arbre spectral.

Personnages

Ajoutez Démon, Soldat fantôme, Médium et Esprit du renard.

Paysages

Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes

Utilisez les 4 lanternes suivantes :

Règles spéciales

Lorsqu'une tuile Palais est prise, les joueurs ont deux actions possibles :

1. Avancez d'une case sur le plateau Esprit animal correspondant au symbole sur la tuile. Placez la tuile devant vous pour commencer à construire le Palais. Plus tard, vous pourrez ajouter de nouvelles tuiles pour continuer à construire le Palais, en faisant correspondre un côté en Or ou en Bois. Chaque joueur peut avoir un maximum de 4 tuiles Palais et elles doivent être placées dans une grille de 2x2 tuiles maximum.

IMPORTANT : Si un marqueur Esprit animal doit avancer d'une case sur son plateau et qu'il est déjà à la fin du sentier, l'Esprit animal est écarté du jeu et perd sa capacité.

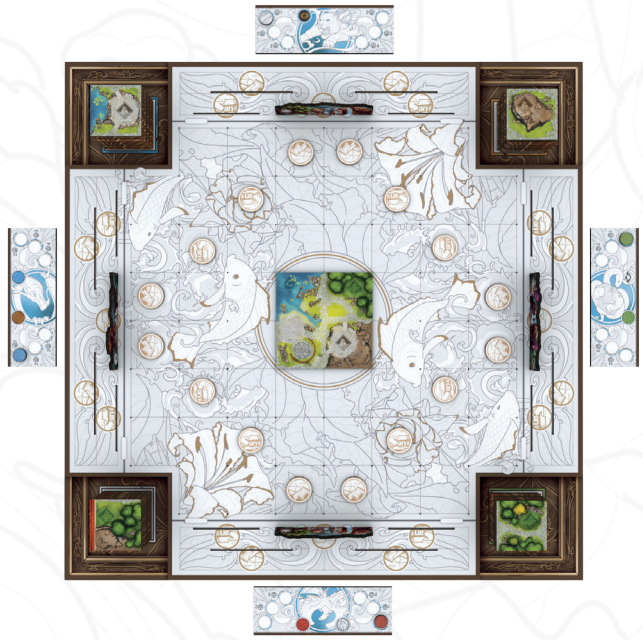
2. Défaussez la tuile du palais de la pile et choisissez un des deux plateaux Esprit animal adjacents à la pile pour avancer d'une case avec un marqueur Esprit animal. Enfin, obtenez 1 pièce.

Après avoir choisi ou défaussé une tuile Palais, les joueurs peuvent dépenser 3 jetons Paysage (4 jetons Paysage dans une partie à 2 joueurs) pour avancer un marqueur sur n'importe quel plateau Esprit animal.

Décompte final

Selon l'endroit où se trouve le marqueur Esprit animal à la fin de la partie, chaque joueur recevra des pièces supplémentaires. Le Dragon bleu vous rapportera des pièces pour chaque icône Bois complète sur votre Palais, le Tigre blanc vous rapportera des pièces pour chaque icône Or complète sur votre Palais, tandis que l'Oiseau vermillon vous rapportera des points pour chacune de vos lanternes actives restantes et la Tortue verte marquera pour chaque icône Pont sur vos cartes Décoration.

Palais impérial : Mise en place du plateau



Palais impérial : Palais complet

(4 tuiles de palais)

1. Symbole du Tigre blanc
2. Symbole de l'Oiseau vermillon
3. Symbole de la Tortue verte
4. Symbole du Dragon d'azur
5. Icône Or complète
6. Icône Bois complète

Palais impérial : Piste de l'Oiseau vermillon

1. L'Oiseau vermillon marquera des points pour chacune de vos lanternes actives restantes.
2. Icône Esprit animal
3. Marqueur Esprit animal
4. À la fin de la partie, chaque lanterne active rapportera deux pièces.

Création de scénarios

Tuiles

Utilisez toujours entre 14 et 17 tuiles par type, ou entre 16 et 17 tuiles si vous souhaitez jouer avec les tuiles du Palais Impérial. Vous devez également inclure les plateaux Esprit animal. Vous pouvez librement inclure le Temple hanté.

Personnages et décorations

Incluez toujours le Soldat fantôme. Le Chat et le Démon doivent être ajoutés ou enlevés ensemble, et ne peuvent jamais être séparés. Le Médium, l'Esprit du renard et l'Arbre spectral peuvent être ajoutés ou enlevés indépendamment, en fonction du niveau d'interaction que vous recherchez dans le jeu.

Lanternes

Assurez-vous de jouer avec les quatre lanternes si vous voulez jouer avec le Médium et/ou le Démon et surtout si vous jouez avec le Palais Impérial. Les lanternes Choix de personnages/paysage et Échange de personnages assurent une plus grande interaction entre les joueurs.

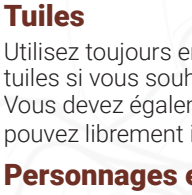
Paysages

Jouez toujours avec toutes les tuiles Paysage de *Ghost Stories*, mais retirez le Village fantôme du jeu si vous n'aimez pas l'interaction directe.

Description des personnages

DÉMON

Capacité de personnage : Tous les autres joueurs devront vous payer une pièce pour rafraîchir les lanternes épuisées. Si un joueur n'est pas en mesure de payer, les lanternes ne peuvent pas être rafraîchies.
Si les joueurs utilisent le Papillon, ignorez cette compétence de personnage.
Préférence de vue : Gagnez six pièces. Lorsque le Démon envahit le jardin, tous les personnages perdent une pièce, ou trois s'ils sont dans sa ligne de vue, sauf s'ils ont un Chat. Ce pouvoir n'est valable que pour les personnages influencés par les autres joueurs.



ESPRIT DU RENARD

Capacité de personnage : Le jeton Esprit du renard peut être placé sur n'importe quel personnage influencé par n'importe quel joueur, acquérant ses compétences et sa préférence de vue.

MÉDIUM

Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois qu'un joueur (y compris vous-même) utilise la capacité spéciale d'une lanterne.
Préférence de vue : Gagnez huit pièces. Tous les personnages entourant le Médium dans un périmètre de 8 tuiles perdent une pièce.

SOLDAT

Capacité de personnage : Une fois par tour, le joueur peut dépenser une pièce pour éliminer une décoration du plateau, la retirant du jeu sans affecter le score du joueur qui l'a placée. Les décorations avec des personnages ne peuvent pas être enlevées.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces si le Soldat fantôme ne voit aucune icône de mur dans le Paysage actif. Gagnez sept pièces si le Soldat fantôme voit au moins une icône de mur dans le Paysage actif.

Contenu additionnel

Abricotier

L'Abricotier peut être ajouté au jeu de base, à n'importe quel scénario de *Golden Age* et de *Ghost Stories*.

Abricotier
À la fin de la partie, l'Abricotier peut être considéré comme un élément supplémentaire d'une collection d'Arbres, (5 Arbres maximum). Si vous avez six Arbres différents, le sixième sera considéré comme le premier d'une nouvelle collection d'Arbres.

Cygne

Le Cygne peut être ajouté au jeu de base, à n'importe quel scénario de *Golden Age* et de *Ghost Stories*.

Cygne
À la fin de la partie, le Cygne peut être considéré comme n'importe quelle carte Décoration de votre choix.
S'il y a plus d'un Cygne à la fin de la partie, cet effet sera activé en suivant l'ordre des tours.

Voyageur

Le Voyageur peut être ajouté au jeu de base, à n'importe quel scénario de *Golden Age* et de *Ghost Stories*.

Capacité de personnage : Une fois par tour, le joueur peut revenir en arrière sur un niveau d'un élément de son plateau personnel pour avancer d'un niveau sur un autre de ses éléments. Le Voyageur ne peut pas revenir en arrière d'un niveau sur un élément si celui-ci se trouve sur une case bonus (pièce ou personnage).
Préférence de vue : Gagnez une pièce pour chaque décoration dans la ligne de vue du Voyageur, sa ligne de vue est considérée comme étant dans les quatre directions.

Herboriste

L'Herboriste peut être ajouté au jeu de base et à tout scénario de Golden Age, en s'assurant que les trois tuiles du temple figurent parmi les tuiles Tao qui seront utilisées.

Capacité de personnage : Une fois par tour, le joueur peut placer un de ses trois jetons Herbe sur la carte d'un autre personnage en jeu ou de tout personnage disponible dans la réserve, pour utiliser sa compétence jusqu'à la fin du tour. Le joueur peut passer un tour pour récupérer les jetons utilisés. Cependant, si un jeton Herbe n'est pas récupéré avec cette action, il restera sur la carte jusqu'à la fin de la partie.
Préférence de vue : Gagnez cinq pièces pour chaque tuile Jardin avec un temple dans la ligne de vue de l'Herboriste.

Scénario de l'Herboriste

Tuiles

N'utilisez que quinze tuiles de chaque type, mais assurez-vous d'avoir les trois tuiles de Temple parmi les tuiles Tao qui seront utilisées.

Décorations

Utilisez toutes les décorations du jeu de base et de l'extension *Golden Age*.

Personnages

Remettez le Marchand dans la boîte, puis ajoutez Herboriste, Jardinier, Princesse, Musicienne, Prêtre Tao et Émissaire au jeu de base.

Paysages

Suivez les règles du jeu de base.

Lanternes

Utilisez les 4 lanternes suivantes :

Règles spéciales

Si un joueur a choisi l'action **Placer une décoration** au tour précédent, avant de révéler de nouvelles tuiles, placez une pièce à côté de chaque pile en gardant la tuile face visible. Pendant la partie, il peut y avoir plus d'une pièce à côté de chaque pile.

Si un joueur choisit une tuile, il prend également les pièces à côté de cette tuile, tandis que les autres pièces restent en place.

Lorsque vous piochez des décorations, piochez toujours une carte supplémentaire (trois cartes plus une carte pour chaque tuile cachée).

Décompte final

Tous les personnages dans le jardin rapporteront 2 pièces supplémentaires, s'il y a au moins quatre décorations dans leur ligne de vue.

À la fin de la partie, tous les personnages gagnent une pièce pour chaque jeton Herbe sur leur carte.

Dans l'extension Seasons de Tang Garden, les joueurs découvriront de nombreux scénarios inédits qui modifient considérablement le jeu de base.
Ils pourront y coopérer pour atteindre la victoire (ou partager la défaite), être en compétition pour collecter le plus de feuilles mortes ou encore construire de magnifiques pagodes au sein du jardin.
Chaque scénario apporte son lot d'éléments et de mécaniques, créant ainsi de nouvelles expériences pour les joueurs qui façonnent ensemble le Jardin Impérial.

La plupart des éléments contenus dans cette extension peuvent être utilisés dans tous les scénarios. À la fin de ce livret, vous trouverez une présentation détaillée ainsi que des suggestions sur la manière dont vous pouvez les utiliser. Nous encourageons les joueurs à utiliser les scénarios suggérés avant d'explorer les nombreuses combinaisons réalisables par eux-mêmes.

Tang Garden
seasons

Scénario Été

· Aperçu ·

L'Empereur et la Dame ont une idée précise de la forme que doit prendre ce jardin. Ils ont invité leurs architectes à travailler de concert pour la réaliser pleinement. Dans ce scénario, les joueurs collaboreront dans la victoire comme dans la défaite. L'Empereur et la Dame ont deux Superviseurs qui piloteront les modifications apportées au jardin, et les joueurs doivent donc planifier leurs travaux et les convaincre de la marche à suivre. Les Superviseurs garderont constamment un oeil sur la progression des travaux, et s'ils désapprouvent trop souvent les décisions des architectes, ils les remercieront et ceux-ci perdront la partie.

Pour jouer à ce scénario en solo, appliquez les changements marqués dans cette couleur.

Socles colorés

Nous vous recommandons de retirer les socles colorés des figurines au début de la partie et de distribuer tous les socles d'une couleur aux joueurs concernés au cours de la mise en place. À chaque fois qu'un joueur reçoit une figurine, il clipse un socle de sa couleur à la base de celle-ci. Les pointes permettent de faciliter la lecture de la ligne de vue de la figurine une fois placée dans le jardin.

Socles de lanternes volantes

Installez chaque lanterne volante sur un socle transparent lorsque vous ouvrez la boite pour la première fois.

• Contenu •

12 – tuiles Requête

1 – tuile centrale Été

1 figurine Actrice

1 – carte Personnage Actrice

2 – pions Superviseur

8 marqueurs Requête

4 – jetons Lanterne : Actions combinées (un par joueur)

4 – Aides de jeu Été

4 – jetons Approbation

6 – décorations Belvédère

9 – cartes Décoration Belvédère

1 – jeton Lanterne : Placement libre

• Mise en place •

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

1. Placez la tuile centrale Été au centre du plateau, à la place de la tuile centrale du jeu de base. La tuile centrale Été peut être orientée dans la direction de votre choix.

1.1 Placez les pions Superviseur sur la tuile de départ, un sur chaque emplacement Personnage.

5. Retirez toutes les cartes et décorations Pavillon du jeu de base. Ajoutez les 6 décorations Belvédère aux autres décorations et les 9 cartes Décoration Belvédère à la pioche Décoration.

N'ajoutez aucun autre type de carte Décoration à la pioche Décoration.

6. Les joueurs remplacent le jeton Lanterne **Déplacer un personnage** par le jeton Lanterne **Actions combinées.**

6.1 Donnez une Aide de jeu Été à chaque joueur.

Solo : N'installez qu'un seul plateau Joueur et remettez dans la boite les éléments des autres joueurs.

Retirez ces deux jetons Lanterne du plateau : **Double décoration[01]** et **Placer deux tuiles[03].**

7. Placez les cartes Personnage Empereur et Dame face visible sur la table. Mélangez la carte Personnage Actrice avec les autres cartes Personnage et placez le jeton Lanterne correspondant (**Placement libre[06]**) à côté du présentoir des personnages.

7.1 Placez les deux cartes Personnage piochées à côté de l'Empereur et de la Dame afin d'avoir quatre cartes face visible.

9. Placez toujours les jetons Paysage sur le plateau comme pour une partie à 3 ou 4 joueurs.

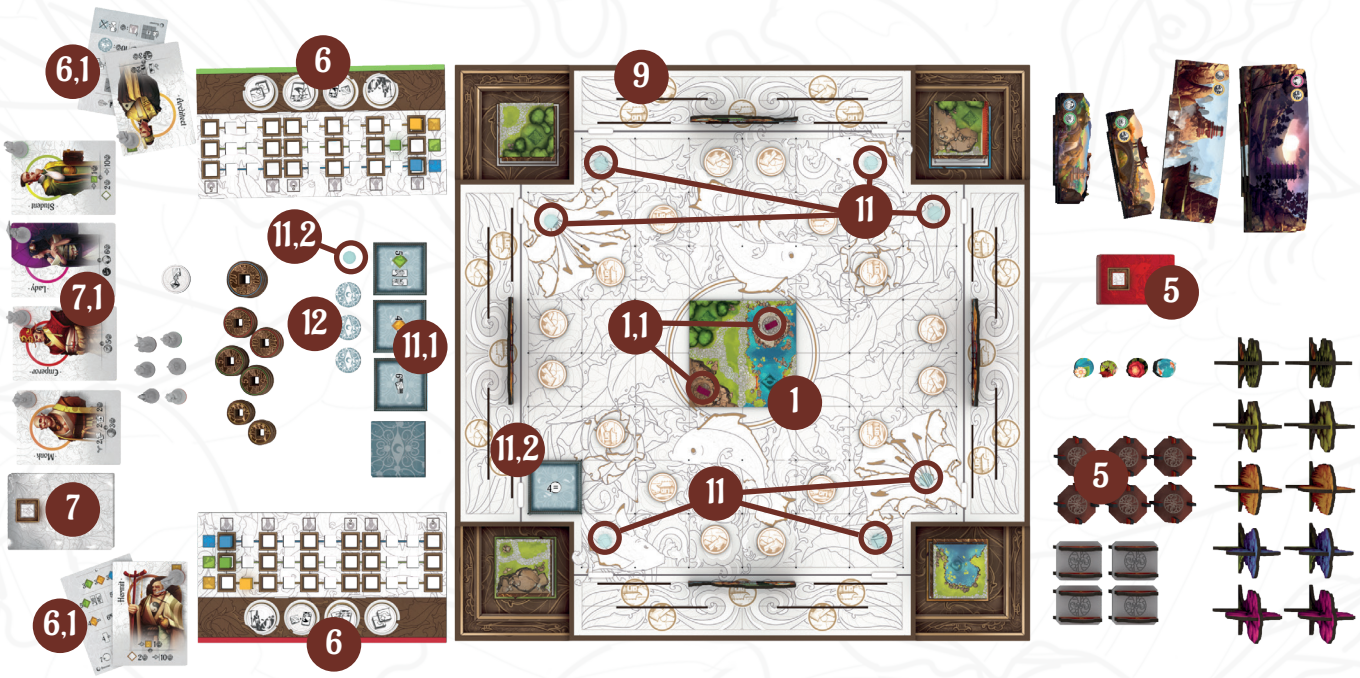
11. Placez un marqueur Requête sur chaque case touchant les angles du jardin.

11.1 Mélangez les tuiles Requête et placez les 3 premières face visible à côté de la pile pour créer le présentoir Requête.

11.2 Les joueurs piochent une tuile Requête et décident ensemble quel marqueur Requête sera remplacé par celle-ci. Placez le marqueur Requête à proximité du présentoir Requête.

12. Choisissez un niveau de difficulté et placez le nombre correspondant de jetons Approbation, symbole Oeil face visible, à proximité du présentoir Requête.

Facile – 4 jetons Approbation
Moyen – 3 jetons Approbation
Difficile – 2 jetons Approbation



• Déroulement de la partie •

Comme dans le jeu de base, les joueurs alternent les tours en sens horaire, mais la différence est qu'ils discutent tous ensemble des actions à suivre puisqu'ils sont solidaires dans la victoire comme dans la défaite. De nouvelles restrictions limitent les placements de tuiles Jardin, mais de nouvelles actions facultatives sont également disponibles afin de réaliser les souhaits de l'Empereur et de la Dame.

Bien que les joueurs œuvrent de concert, la décision est toujours prise par le joueur actif, et les pièces dépensées proviennent toujours de sa réserve personnelle.

Construction du jardin & Superviseurs

À chaque fois qu'un joueur ajoute une tuile Jardin sur le plateau, celle-ci doit être en contact avec au moins un Superviseur.

Les tuiles Jardin ne peuvent **jamais** être placées sur des tuiles ou des marqueurs Requête.

Concernant les règles de placement, les tuiles Requête ont des murs de tous les côtés.

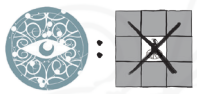
Nouvelles actions facultatives

Six nouvelles actions facultatives sont proposées aux joueurs. Certaines d'entre elles engendrent de la désapprobation, ce qui épuise un jeton Approbation. Dans ce cas, choisissez un jeton Approbation dont le symbole Oeil est apparent et retournez-le. Soyez prudent avec ces actions, car elles vont contre l'avis de l'Empereur et de la Dame, et pourraient vous faire perdre la partie.

Déplacer un Superviseur

Épuisez un jeton Approbation pour déplacer un pion Superviseur sur un emplacement Personnage non utilisé du jardin (une tuile, un Pont, un Belvédère ou un Pavillon).

Ignorer les Superviseurs



Épuisez un jeton Approbation pour placer une tuile Jardin ignorant les restrictions des Superviseurs. La tuile Jardin peut être placée de manière adjacente à la tuile centrale ou à toute autre tuile Jardin.

Échanger des tuiles Requête

Épuisez un jeton Approbation pour échanger une tuile Requête non complétée du plateau avec une autre du présentoir Requête.

Placer une tuile Requête

10 :

Le joueur actif peut dépenser 10 pièces pour prendre une tuile Requête face visible du présentoir et la placer à l'emplacement d'un jeton Requête du plateau. Retirez le jeton Requête et placez-le à côté du présentoir Requête. Puis, remplissez le présentoir avec une nouvelle tuile pour toujours en avoir 3 face visible.

Solo : Cette action coute 15 pièces au lieu de 10.

Rafraichir un jeton

Approbation

10 : Le joueur actif peut dépenser 10 pièces pour rafraichir un jeton Approbation épuisé. Retournez ce jeton afin que le symbole Oeil soit apparent.

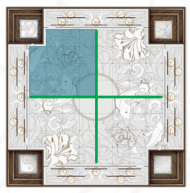
Solo : Cette action coute 15 pièces au lieu de 10.

Compléter une tuile Requête

: Le joueur actif peut compléter toute tuile Requête placée sur le plateau Jardin qui ne possède pas de marqueur Requête.

Pour compléter une tuile Requête, vous devez remplir la condition indiquée dessus. Il existe deux types de conditions différentes : quartier et paysage.

Lorsque les conditions d'une tuile Requête sont remplies, placez un marqueur Requête dessus pour le symboliser. Chaque tuile Requête peut posséder au maximum 1 marqueur Requête, et ne peut donc être complétée qu'une seule fois. Puis, rafraîchissez un jeton Approbation, le cas échéant.



CONDITIONS DE QUARTIER

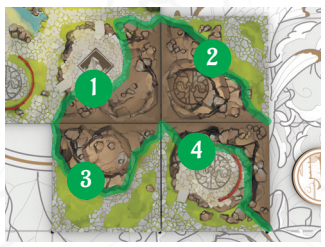
Chaque condition de quartier indique le nombre minimum d'une ou plusieurs icônes devant se trouver dans le même quartier du plateau Jardin que la tuile Requête.

3 végétations, 3 roches et 3 eaux sur les tuiles Jardin.

5 végétations sur les tuiles Jardin, 1 décoration Poisson et 1 Oiseau.

5 eaux sur les tuiles Jardin, 1 décoration Pivoine et 1 Lotus.

4 roches connectées sur les tuiles Jardin, où chacune est adjacente à au moins une autre. Elles n'ont pas besoin d'être dans un terrain clos.



3 personnages placés.

3 décorations Pavillon.

6 tuiles avec des murs. Les tuiles Requête présentes comptent pour cette condition.

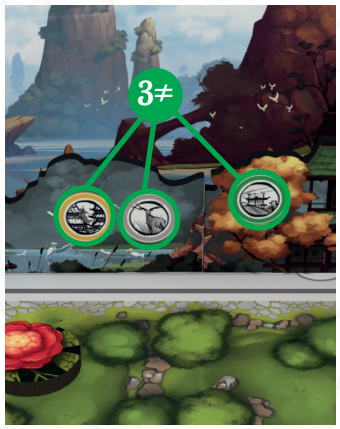
CONDITIONS DE PAYSAGE

Chaque condition de quartier indique le nombre minimum d'une ou plusieurs icônes devant se trouver sur les tuiles Paysage du plus proche bord du plateau par rapport à la tuile Requête.

7 icônes ou plus, au choix.

2 icônes identiques ou plus, et 3 différentes ou plus.

4 icônes identiques ou plus.



Décorer le jardin

Dans ce scénario, les joueurs reçoivent des cartes Décoration et placent des décorations comme dans le jeu de base, mais l'objectif n'est plus de gagner des pièces. Les joueurs utilisent les décorations pour compléter des tuiles Requête, progresser sur les pistes et ajouter de nouveaux emplacements Personnage dans le jardin. Ainsi, une fois qu'un joueur a utilisé une carte Décoration pour placer une nouvelle décoration dans le jardin, il peut défausser cette carte puisqu'elle ne possède plus aucun effet. **Les cartes Décoration ne donnent aucune pièce aux joueurs.**

: En effectuant l'action Placer une décoration, si aucune des cartes Décoration piochées ne permet à une décoration d'être placée sur le plateau, défaussez les cartes Décoration piochées et épuisez un jeton Approbation.

Solo : Si le cube du joueur atteint l'emplacement le plus à droite d'une piste, il gagne ensuite 1 pièce par progression supplémentaire sur cette piste durant le reste de la partie.

4 décorations différentes.

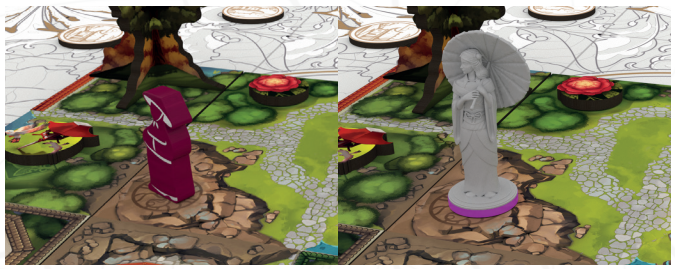
4 Arbres au choix.

Influencer des personnages

: Dans ce scénario, les joueurs influencent des personnages comme dans le jeu de base, mais ceux-ci rapportent des pièces à un moment différent. En effet, une fois qu'une figurine est placée dans le jardin, le joueur actif gagne **immédiatement** des pièces selon les conditions inscrites sur la carte de ce personnage. La carte Personnage peut alors être défaussée puisqu'elle n'a plus d'effets.

L'EMPEREUR ET LA DAME

L'Empereur et la Dame débutent la partie en regardant de loin la construction du jardin. Leurs cartes Personnage commencent face visible sur le présentoir. Les joueurs peuvent les influencer comme tout autre personnage, mais leurs figurines doivent être placées en remplacement des pions Superviseur dans le jardin, même si la tuile est occupée ou s'il n'y a pas d'emplacement Personnage. Le pion Superviseur est retiré du jeu et le personnage fait immédiatement gagner des pièces au joueur actif. En contrepartie, un Superviseur de moins est présent pour placer des tuiles Jardin. Si l'Empereur et la Dame ont tous deux été placés, il n'y a plus de Superviseurs, et **toutes** les tuiles Jardin suivantes doivent donc être placées en utilisant l'action gratuite **Ignorer les Superviseurs**.



Victoire et défaite

La partie s'achève immédiatement lorsque l'une des conditions ci-dessous est atteinte.

Tous les joueurs gagnent

- Immédiatement lorsque les 8 tuiles Requête du jardin ont été complétées.

Tous les joueurs perdent

- Immédiatement si un jeton Approbation doit être épuisé, mais qu'aucun n'indique d'icône Oeil.
- Si la pioche de cartes Décoration est épuisée **à la fin du tour d'un joueur**.

Scénario Automne

· Aperçu ·

L'automne est arrivé et a emporté avec lui les magnifiques feuilles multicolores des arbres alentour. Tout en œuvrant au jardin, les architectes vont balayer ces feuilles en essayant de garder les plus belles d'entre elles pour pouvoir les admirer.

Dans ce scénario, les joueurs vont ramasser les feuilles des arbres et choisir où ils les placeront. La valeur de chaque feuille sera augmentée si celle-ci est donnée. Ainsi, plus vous donnez de feuilles, plus leur valeur augmente pour vous si vous en avez des similaires. Mais ça vaut également pour vos adversaires, alors gardez un œil sur leurs possessions !

· Contenu ·

5 – Sacs

1 figurine Peintre

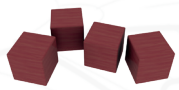
1 carte Peintre

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

4 – jeton Lanterne : Piocher 3 cartes Décoration (1 par joueur)

4 – Aides de jeu Automne

32 – pions Feuille (8 jaunes, 8 rouges, 8 bleus et 8 verts)


4 – cubes rouge

4 – plateaux Joueur Automne

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

4. Mélangez les 8 cartes Décoration Martin-pêcheur et Bamboo aux autres cartes.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur et Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remet son jeton Lanterne **Déplacer un personnage**[02] dans la boite et le remplace par le jeton **Piocher 3 cartes Décoration**[05].

6.1 Chaque joueur place son plateau Joueur Automne directement au-dessus de son plateau Joueur. Chaque plateau Joueur Automne possède un côté identique et un côté asymétrique. Tous les joueurs choisissent le même côté et placent celui-ci face visible devant eux. Puis, chacun place un cube rouge sur la case indiquant autant de points que de joueurs de la partie. Les joueurs ne gagnent pas le bonus indiqué au-dessus de cette case.

7. Mélangez la carte Peintre avec les autres cartes personnage de la pile.

11. Placez deux pions Feuille de chaque couleur à proximité du plateau Jardin. Placez les pions Feuille restants dans un sac, appelé dorénavant sac de Donation.

11.1 Prenez aléatoirement des pions Feuille du sac de Donation et placez-les sur le plateau Jardin selon l'image ci-dessous. Ceci fait, le sac de Donation doit être vide.

11.2 Prenez un pion Feuille de chaque couleur (4 au total) parmi les jetons placés à côté du plateau à l'étape 11, et placez-les dans le sac de Donation. Prenez les jetons restants et placez-en un dans chaque sac vide. Ceux-ci seront dorénavant appelés sacs de Score.

11.3 Chaque joueur prend un sac de Score aléatoire et le place devant lui. Les joueurs peuvent à tout moment inspecter leur sac de Score, mais jamais celui des autres. Tout sac de Score non attribué est replacé dans la boite avec son pion Feuille (inconnu) à l'intérieur.

Position des feuilles à 2 joueurs

Position des feuilles à 3 et 4 joueurs

· Déroulement de la partie ·

Recevoir des pions Feuille

Lorsqu'un joueur place une tuile Jardin sur une case contenant un pion Feuille, celui-ci est retiré et le joueur choisit immédiatement s'il le donne ou le perçoit.

Donner la feuille

Placez le pion Feuille dans le sac de Donation **sans** regarder les feuilles déjà présentes à l'intérieur. Les pions Feuille présents dans le sac de Donation affecteront la valeur de chaque pion Feuille perçu par les joueurs à la fin de la partie.

Le joueur déplace immédiatement son cube rouge sur la case suivante (vers la droite) de son plateau Joueur Automne et reçoit le bonus associé. Si le cube rouge est déjà sur la case la plus à droite, le joueur peut continuer à donner des feuilles, mais ne reçoit pas de bonus.

Percevoir la feuille

Le joueur actif place le pion Feuille dans son sac de Score. Les pions Feuille des sacs de Score vaudront un nombre variable de pièces à la fin de la partie, en fonction des pions Feuille présents dans le sac de Donation.

· Décompte des points des feuilles ·

En plus des règles de décompte des points du jeu de base, les joueurs vont gagner des pièces pour les pions Feuille présents dans leurs sacs de Score. Le contenu des sacs de Score et du sac de Donation est révélé.

Chaque pion Feuille fait gagner des pièces selon le nombre de pions Feuille de la même couleur présents dans le sac de Donation.

Rouge 2x4 = 8
Vert 1x3 = 3
Jaune 2x1 = 2
Bleu 0x1 = 0
Total = 13

Scénario solo Automne

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

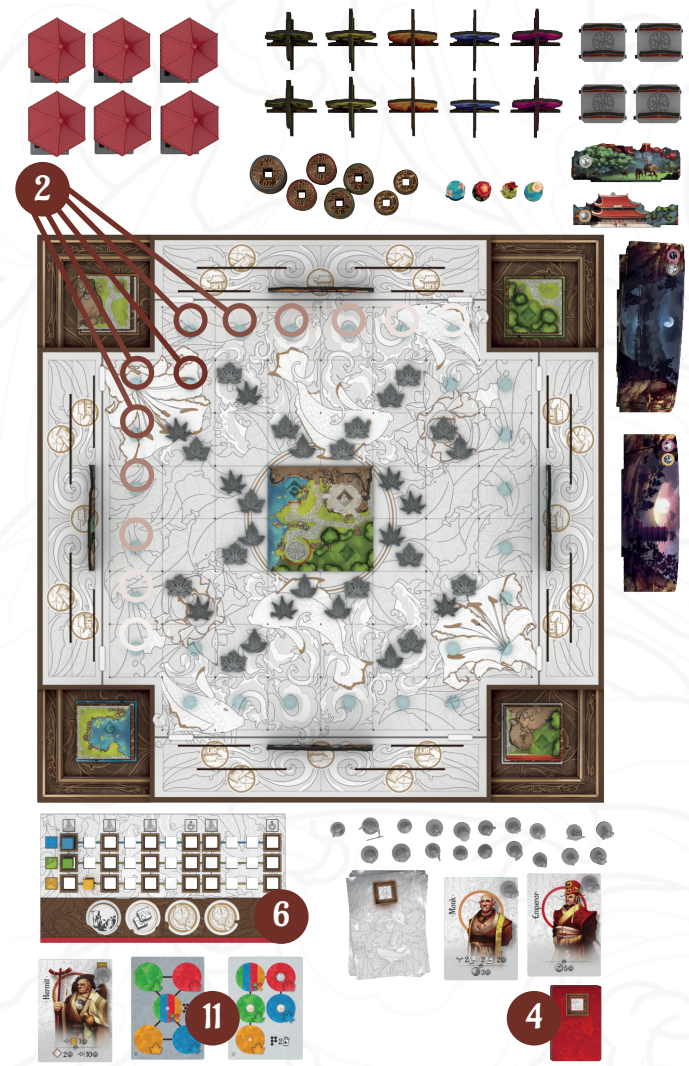
2. Placez les 28 jetons Goutte (un par case) sur l'ensemble du périmètre du plateau Jardin. Placez ensuite des paires aléatoires de pions Feuille sur les cases indiquées du plateau Jardin.

4. Avant de mélanger les cartes Décoration, remettez les neuf cartes Pavillon dans la boite. N'ajoutez aucun autre type de carte Décoration à la pioche Décoration.

6. N'utilisez que les jetons Lanterne suivants : **Placer deux tuiles**[03] et **Sélectionner personnage/paysage**[04] du jeu de base.

9. Replacez tous les jetons Paysage dans la boite ; aucun ne sera utilisé.

11. Séparez les cartes Crépuscule en deux piles Lumière (A) et Ombre (B) et mélangez-les séparément.
Placez les deux piles face visible à proximité du plateau.



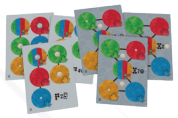
· Aperçu ·

L'automne est arrivé et a emporté avec lui les magnifiques feuilles multicolores des arbres alentour. Un architecte a été désigné pour œuvrer au jardin et va balayer ces feuilles en essayant de ramasser les plus belles d'entre elles pour pouvoir les admirer ultérieurement. Mais le temps presse, et l'architecte doit compter avec ses ressources qui ne tarderont pas à s'épuiser.

· Contenu ·

32 – pions Feuille (8 jaunes, 8 rouges, 8 bleus et 8 verts)

28 – jetons Goutte



6 x cartes Crépuscule (3 Lumière & 3 Ombre)

· Déroulement de la partie ·

Dans ce scénario, le joueur doit construire le jardin rapidement tout en respectant de nouvelles règles de placement. L'objectif est de retirer des pions Feuille spécifiques afin de gagner les meilleures récompenses. Les cartes Décoration sont retirées de la pioche après avoir accompli certaines actions, et le joueur perd s'**il n'y a plus de carte Décoration** ou si **une pile de tuile Jardin est épuisée**.

Action Construire le jardin & pions Feuille

Lorsque le joueur place une tuile Jardin, il doit prendre et activer les deux pions Feuille qui s'y trouvaient.

Il place les pions Feuille sur les cartes Crépuscule face visible : un sur la carte Lumière, l'autre sur la carte Ombre. Les pions Feuille sont placés sur les cercles de couleur, mais les couleurs **n'ont pas à correspondre**. Chaque cercle de couleur peut accueillir un pion Feuille.

Le premier pion Feuille placé sur une carte Crépuscule doit l'être sur un cercle de couleur ayant un point blanc en son centre.

Tous les pions Feuille suivants doivent être placés sur des cercles de couleur connectés par des lignes aux cercles déjà occupés.

Si un pion Feuille est placé sur un cercle indiquant une icône bonus, le joueur n'obtient ce bonus que si la couleur du pion Feuille et du cercle est similaire ou si le cercle indique les quatre couleurs.

Si une icône bonus est entourée de plusieurs cercles de couleur, le joueur n'obtient ce bonus qu'une fois tous les cercles alentour occupés par des pions Feuille correspondants à leurs couleurs respectives.

Piochez un nombre de cartes Décoration correspondant au nombre indiqué, gardez-en une et défaussez le reste.

Placez le nombre de tuiles Paysage du type indiqué.

Une fois les cinq cercles de couleur occupés, le joueur ne reçoit le bonus d'achèvement que si les cinq pions Feuille sont de la même couleur que leurs cercles respectifs. Après avoir éventuellement reçu le bonus d'achèvement, les cinq pions Feuille sont retirés du jeu, de même que les cartes Crépuscule sur lesquelles ils se trouvaient. Dans le rare cas où un joueur prend des pions Feuille mais n'a plus de carte Crépuscule sur laquelle les placer, les pions Feuille sont retirés du jeu et n'ont aucun effet.

Rafraichissement des tuiles Jardin

Après avoir rafraichi les piles de tuiles Jardin, piochez un nombre de cartes Décoration équivalent au nombre de tuiles Jardin qui ont été retournées et retirez-les du jeu.

Placer des décorations Pavillon

À chaque fois qu'une tuile Jardin indiquant une icône Pavillon est placée, posez une décoration Pavillon sur cette icône.

Variation : Placer une décoration

Après avoir joué une action Placer une décoration, retirez du jeu toutes les tuiles Jardin face visible des angles du plateau. Puis, rafraîchissez les piles afin d'avoir 4 nouvelles tuiles face visible. Dans ce cas, ne retirez pas de carte Décoration.

Variation : Influencer un personnage

Après avoir sélectionné une carte Personnage au cours d'une action Influencer un personnage, le joueur doit exécuter l'une des actions suivantes :

- Si un jeton Lanterne a été utilisé pour choisir un personnage de la pile, il n'y a pas d'étape suivante à exécuter.
- Si un personnage face visible a été sélectionné, retirez l'autre personnage face visible du jeu, puis piochez 2 nouvelles cartes Personnage et placez-les face visible à côté du plateau Jardin.
- Si le personnage influencé était la carte supérieure de la pioche, prenez la carte supérieure suivante de la pioche et retirez-la du jeu sans la regarder.

Variation : Marchand

Dans ce scénario, il n'y a pas de défausse de carte Décoration. L'effet du Marchand consistant à dépenser une pièce pour piocher la première carte de la défausse est donc ignoré.

• Fin de partie & Décompte des points •

Une fois l'une des conditions remplies, la partie s'achève immédiatement. Selon la manière dont la partie se termine, le joueur peut gagner des pièces en fin de partie normalement ou perdre instantanément.

Conditions de perte immédiate

- L'une des quatre piles de tuiles Jardin est épuisée.
- La pile de cartes Décoration est épuisée.

Conditions de décompte des points

Si au moins l'une de ces conditions est remplie, le joueur peut procéder au décompte final des points.

- Toutes les cases du plateau Jardin sont occupées par des tuiles Jardin ou des jetons Goutte.
- Les six cartes Crépuscule ont été complétées.
- Sur au moins une des pistes Élément de son plateau, le cube du joueur a atteint la case la plus à droite.

Décompte des points

Après avoir décompté l'ensemble des pièces gagnées à la fin de la partie, le joueur pourra perdre la partie ou la gagner en se voyant attribuer l'un des titres suivants :

- **Moins de 85 - Partie perdue**
- **85 - Architecte royal**
- **100 - Maître architecte**
- **120 - Architecte impérial**

Scénario Hiver

• Aperçu •

L'hiver est arrivé avec ses températures rigoureuses, les joueurs vont donc s'atteler à étendre le jardin autour du palais pour le protéger. Celui-ci est grand, ce qui laisse moins d'espace dans le jardin pour des éléments extérieurs et de la décoration. Heureusement, les joueurs s'intéressent également à l'amélioration du palais lui-même. Ils étendront la toiture pour obtenir de puissants bonus et réclameront le titre du meilleur décorateur du bâtiment avec leurs statues de dragons.

• Contenu •

4 – tuiles Toiture en L

16 – tuiles Jardin Toiture

4 – pions en bois Dragon (un par joueur)

1 – Tuile Toiture centrale

4 – Aides de jeu Hiver

1 – carte Personnage Conseiller

1 – figurine Conseiller

4 – jetons Lanterne : Placement libre (une par joueur)

4 – jetons Lanterne : Piocher 3 cartes Décoration (une par joueur)

4 – disques Dragon (1 jaune, 1 bleu, 1 vert et 1 gris)

16 – cartes Décoration Toiture

• Mise en place •

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez la tuile Toiture centrale au centre du plateau Jardin face Scénario Hiver visible. Celle-ci peut être orientée dans la direction de votre choix. Remettez la tuile centrale du jeu de base dans la boite.

2.1 Placez les 4 tuiles Toiture en L autour de la tuile Toiture centrale de manière à créer une grille de 4 x 4 cases dorénavant appelée Zone de toit. Les tuiles Toiture en L peuvent être placées dans l'ordre de votre choix.

2.2 Placez les disques Dragon sur les cercles de couleurs correspondants dans le coin des tuiles Toiture en L.

3. Après avoir séparé les quatre types de tuiles Jardin du jeu de base, retirez 4 tuiles aléatoires de chaque pile et remettez-les dans la boite sans les révéler. Puis, triez les tuiles Jardin Toiture en 4 groupes selon les icônes situées au dos.

Mélangez chaque groupe de tuile Jardin Toiture dans la pile correspondante de tuiles Jardin.

4. Mélangez les 16 cartes Décoration Toiture dans la pile de cartes Décoration.

6. Chaque joueur remet ses jetons Lanterne **Double décoration**[01] et **Déplacer un personnage**[02] dans la boite et les remplace par les jetons Lanterne **Piocher 3 cartes Décoration**[05] et **Placement libre**[06].

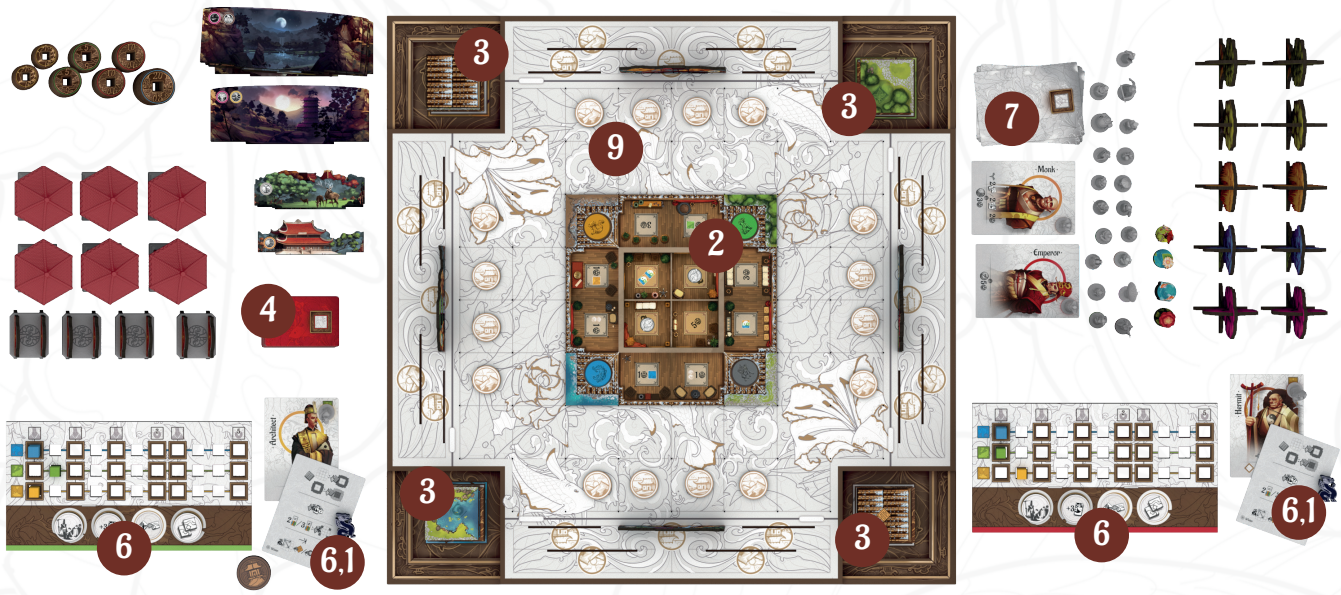
6.1 Donnez un pion Dragon et une Aide de jeu Hiver à chaque joueur.

Dans une partie à 2 joueurs, chacun reçoit 2 pions Dragon.

7. Mélangez la carte Personnage Conseiller dans la pile de cartes Personnage après que les joueurs aient reçu leur carte Personnage de départ.

Ajoutez la figurine du Conseiller au reste des figurines.

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant, sans tenir compte du nombre de joueurs.

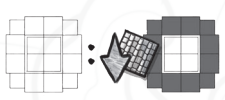


• Déroulement de la partie •

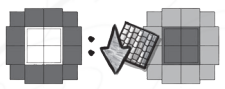
En plus de développer les éléments du jardin, les joueurs construiront également des sections de toiture sur le palais. Chaque joueur possède un ou deux pions Dragon qu'il peut utiliser pour réserver des cartes Décoration ainsi que pour s'approprier des coins du palais pour gagner des pièces en fin de partie. Des cartes Décoration Toiture sont disponibles, elles servent à placer des pions Dragon sur la Zone de toit.

Placer des tuiles Jardin Toiture

Chaque pile de tuiles Jardin contient 4 tuiles Toiture. Lorsqu'une tuile Toiture est sur le dessus d'une pile, les joueurs peuvent la prendre en exécutant l'action **Construire le jardin** et la placer sur le palais.



Les tuiles Toiture doivent être placées sur des cases vides de la Zone de toit. Si l'une des cases de la bordure de cette Zone de toit est disponible, la tuile Toiture doit être placée sur une de ces cases (A).



Une fois que 8 tuiles Toiture auront été placées, la bordure sera complète et les tuiles Toiture suivantes seront placées sur l'une des cases intérieures de la Zone de toit. (B).

A

B

Après avoir placé une tuile Toiture, le joueur reçoit les bonus que celle-ci a recouverts. Si plusieurs icônes bonus sont présentes, elles sont toutes attribuées au joueur.
Ces bonus peuvent être des pièces, progresser sur une piste Élément ou encore rafraichir un jeton Lanterne.

Remarque : L'orientation des tuiles Toiture n'impacte pas le jeu.

Réserver une décoration avec un dragon

Le palais prenant beaucoup de place, il peut devenir plus difficile de placer des décorations sur le jardin qui l'entoure. Les joueurs peuvent alors utiliser leurs pions Dragon inutilisés pour réserver une carte Décoration chacun. Ils pourront alors l'activer plus tard dans la partie, à un moment plus opportun.

À chaque fois qu'un joueur reçoit une carte Décoration, il peut choisir de la placer sous l'un de ses pions Dragon inutilisés tant qu'il n'y avait pas déjà de carte Décoration dessous.

Les cartes Décoration sous les pions Dragon sont considérées comme réservées, et celles-ci ne sont pas activées tant que le joueur ne le décide pas, à travers une action **facultative** d'un tour suivant. Lorsqu'une carte Décoration réservée est activée, le joueur la place avec ses autres cartes Décoration et place une décoration dans le jardin en respectant les restrictions de la carte.

Les joueurs peuvent se défausser d'une carte Décoration réservée sans appliquer ses effets afin de libérer de la place pour réserver une nouvelle carte Décoration.

Il n'est pas possible de réserver une carte Décoration Toiture.

Décorations Toiture

Il y a 16 cartes Décoration Toiture mélangées dans la pile de cartes Décoration. Les joueurs auront l'occasion de les prendre lors de leurs actions **Placer une décoration**.

Contrairement à d'autres cartes, les cartes Décoration Toiture n'ajoutent pas immédiatement de décoration au plateau Jardin. Le joueur reçoit immédiatement une pièce et peut progresser d'une case sur une piste Élément ou recevoir un jeton Paysage, selon l'icône indiquée dans le coin supérieur droit de la carte. Puis, le joueur place sa carte Décoration Toiture avec ses autres cartes Décoration, soit pour valoir 1 pièce à la fin de la partie, soit pour être défaussée avec d'autres cartes Décoration Toiture pour placer un pion Dragon sur le toit.

À chaque fois qu'un joueur collecte une paire de cartes Décoration Toiture identiques ou trois cartes Décoration Toiture différentes, il doit tenter de placer un pion Dragon s'il en a un de disponible. Les pions Dragon sont placés aux coins de la Zone de toit, mais seulement si un disque Dragon s'y trouve.

Lorsque le joueur possède une paire de cartes Décoration Toiture, la couleur du disque doit correspondre à celle de la paire. Lorsque le joueur possède trois cartes Décoration Toiture, la couleur du disque ne doit correspondre qu'à une seule des trois couleurs des cartes.

S'il y a un disque Dragon sur la Zone de toit qui correspond aux cartes Décoration Toiture du joueur et que le joueur possède un pion Dragon inutilisé, il doit défausser son groupe de cartes Décoration Toiture. Le joueur retire alors son disque Dragon et place son pion Dragon sur le coin correspondant. Il garde le disque Dragon devant lui pour se souvenir de la couleur lors du décompte des points.

Si le pion Dragon du joueur réservait une carte Décoration lorsqu'il a été placé, le joueur doit immédiatement activer la carte Décoration en plaçant la décoration correspondante sur le plateau ou défausser la carte.

• Décompte des points •

Suivez les règles de décompte des points du jeu de base en appliquant les modifications suivantes :

- Chaque joueur ayant placé un ou plusieurs pions Dragon sur la Zone de toit va désormais gagner des pièces pour chacun d'eux. Le disque de couleur qu'ils ont conservé leur permet de se rappeler sur quel coin ils ont placé leur pion Dragon. Pour chaque pion Dragon, les joueurs comptent le nombre d'icônes circulaires présentes sur la même ligne, colonne et diagonale que ce pion. Ils comptent ensuite le nombre d'icônes diamant de la même manière.

Les joueurs choisissent ensuite le plus grand nombre entre les diamants et les cercles et le multiplient par 2. Ils prennent alors un nombre de pièces équivalent de la réserve.

- Chaque carte Décoration Toiture possédée à la fin de la partie vaut 1 pièce de la réserve, comme indiqué par l'icône au bas de la carte.
- Chaque pion Dragon dans la ligne de vue d'un personnage rapporte 1 pièce, comme toute autre décoration.

Scénario Printemps

• Aperçu •

L'heure du festival des lanternes est venue, et les architectes peuvent désormais ajouter ces décorations illuminées au jardin. Chaque lanterne leur donne une chance d'obtenir de puissantes récompenses s'ils paient le montant le plus élevé. Les influents visiteurs aiment admirer ces lanternes flotter dans les airs, et les architectes rivalisent pour obtenir la meilleure place afin de les impressionner.

• Contenu •

1 – figurine Exorciste

36 – jetons d'Enchères

1– carte Personnage Exorciste

12 – petites tuiles Paysage nocturne

11 – cartes Décoration Lanterne

1 – carnet d'Enchères

2 – jetons Lanterne : Actions combinées

2 – jetons Lanterne : Placement libre

1 – enveloppe Hong Bao

8 – grandes tuiles Paysage nocturne

6 – décorations Lanterne

• Mise en place •

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

4. Placez aléatoirement 1 des 11 cartes Décoration Lanterne dans l'enveloppe Hong Bao sans la révéler. Mélangez les 10 cartes Décoration Lanterne restantes dans la pile de cartes Décoration.

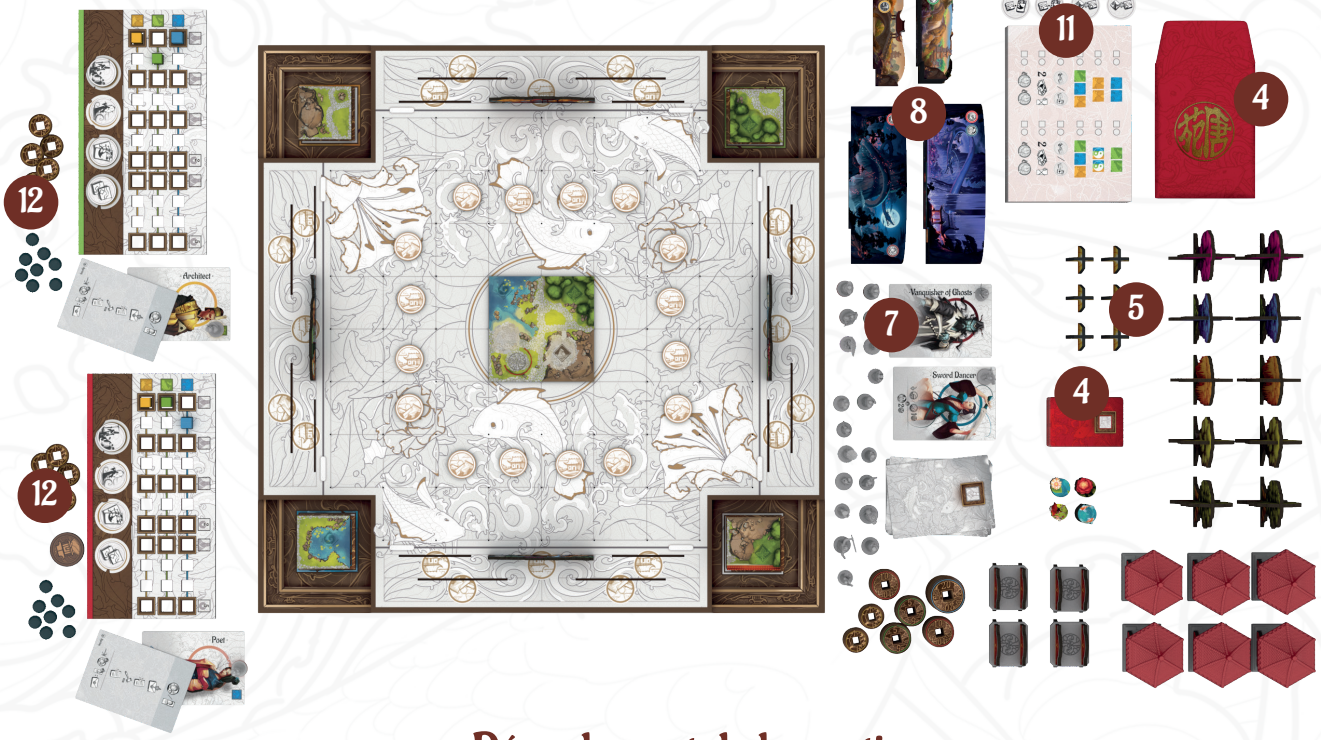
5. Placez les décorations Lanterne avec les autres décorations.

7. Mélangez la carte Personnage Exorciste avec les autres cartes Personnage.

8. Remettez les 8 grandes et 12 petites tuiles Paysage dans la boite (elles ne sont pas utilisées dans ce scénario) et utilisez les tuiles Paysage nocturne à la place.

11. Placez l'enveloppe Hong Bao et le carnet d'Enchères à proximité du plateau Jardin. Placez les 2 jetons Lanterne **Placement libre**[06] et les 2 jetons Lanterne **Actions combinées**[07] près du carnet d'Enchères, dont vous aurez sélectionné une page vierge pour démarrer une nouvelle partie. Placez un élément de prise de notes (stylo, crayon, etc.) à proximité. Le jeu n'en fournit pas.

12. Chaque joueur reçoit 5 pièces de la réserve.



• Déroulement de la partie •

Les joueurs vont pouvoir ajouter des lanternes comme nouvel élément de décoration du jardin. Celles-ci peuvent être placées sur tout type d'icône Décoration, et tous les personnages souhaitent en voir autant que possible. Une fois par tour, lorsqu'une nouvelle lanterne est ajoutée au jardin, la carte Décoration Lanterne sera ajoutée à l'enveloppe Hong Bao. À la fin de la partie, le joueur dont les personnages voient le plus de lanternes différentes recevra toutes les pièces indiquées sur les cartes Lanterne contenues dans l'enveloppe ! De plus, une fois par tour, lorsqu'une lanterne est ajoutée au jardin, tous les joueurs participent à une enchère simultanée pour gagner de précieuses récompenses.

Décorations Lanterne

Il y a 10 cartes Décoration Lanterne dans la pile de cartes Décoration. La partie inférieure de ces cartes doit toujours être tenue secrète. Conservez donc toutes vos cartes Décoration cachées afin de ne pas révéler si vous possédez des cartes Lanterne. La pile de défausse des cartes Décoration est accessible à tout moment, les joueurs connaissent donc les cartes Lanterne défaussées.

Lorsqu'un joueur choisit une carte Décoration Lanterne, il en révèle la moitié supérieure à ses adversaires tout en cachant la partie inférieure. Ensuite, il gagne une pièce et avance d'une case sur la piste Élément indiquée sur la carte. Puis, il place une décoration Lanterne – si disponible – sur une case roche, végétation ou eau qui ne contient pas encore de décoration.

Enfin, le joueur place la carte Décoration Lanterne dans l'enveloppe Hong Bao. Les détails des cartes contenues dans l'enveloppe doivent rester secrets, vous devez donc faire attention à ne rien révéler aux autres joueurs.

Enchères aux lanternes

Une enchère se déroule toujours après un tour où l'une de ces deux conditions a été remplie :

- **Au moins une carte Décoration Lanterne a été ajoutée à l'enveloppe Hong Bao.**
- **Une tuile Paysage nocturne indiquant une icône Lanterne a été placée sur le plateau Jardin.**

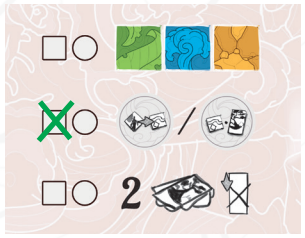
Le joueur ayant fini son tour démarre l'enchère en prenant le carnet d'Enchères et en marquant secrètement quelle en sera la récompense. Il doit sélectionner une récompense parmi celles possédant encore une case vide et cocher celle-ci avec un stylo. Puis, le carnet est retourné devant ce joueur afin que personne d'autre ne sache quelle récompense a été sélectionnée.

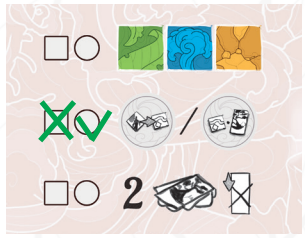
Après cela, les joueurs annoncent le nombre total de pièces qu'ils possèdent dans leurs réserves. Ils placent ensuite simultanément un nombre secret de jetons d'Enchères dans l'une de leurs mains : c'est leur mise. Les joueurs ne doivent jamais révéler leurs pièces à leurs adversaires. Les joueurs sont autorisés à ne placer aucun jeton d'Enchères dans leur main, mais ils doivent néanmoins faire semblant afin de brouiller les pistes.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leurs mains. Tous les joueurs ayant révélé un nombre de jetons d'Enchères équivalent à celui d'un autre perdent immédiatement leurs enchères et remettent leurs jetons d'Enchères dans la réserve.

Parmi les joueurs restants, celui qui a misé le plus grand nombre de jetons remporte l'enchère. Si aucun joueur n'a de jeton d'Enchères restant dans sa main, le joueur ayant écrit sur le carnet d'Enchères remporte celle-ci (même s'il a misé 0 jeton). Le vainqueur de l'enchère doit payer à la réserve un nombre de pièces équivalent au nombre de jetons d'Enchères qu'il a misé.

Le carnet d'Enchères est désormais retourné face visible et le vainqueur de l'enchère remporte les récompenses associées à l'icône cochée. Après avoir pris sa récompense, il coche le cercle vide à côté de la case qu'il avait préalablement cochée afin que sa récompense ne puisse plus être choisie durant cette partie.





Récompenses des enchères

Plusieurs types de récompenses peuvent être sélectionnées sur le carnet d'Enchères. Elles sont décrites ci-dessous :

Avancez d'autant de cases qu'indiqué sur la piste Élément correspondante.

Recevez un de ces deux types de jetons Lanterne spéciaux. Le joueur place ce jeton face visible avec ses jetons Lanterne et applique les règles du jeu de base.

Choisissez 2 cartes de la défausse de cartes Décoration. Placez les deux face visible devant vous **sans** recevoir de bonus ni placer de décoration sur le plateau Jardin.

Rafraichissez jusqu'à 2 jetons Lanterne face cachée.

Décompte des points

En plus des points du jeu de base, les points de l'enveloppe Hong Bao sont également décomptés. Pour cela, chaque joueur doit compter le nombre de lanternes apparaissant dans la ligne de vue de ses personnages, y compris les icônes Lanterne présentes sur les tuiles Paysage nocturne. Chaque jeton et icône Lanterne est compté **une seule fois par joueur**, peu importe combien de personnages les voient. Afin de mieux visualiser quelles lanternes sont visibles, les joueurs peuvent placer des jetons d'Enchères à côté des lanternes dans leur ligne de vue, puis les retirer lorsqu'ils ont fini de compter.

Ceci fait, ouvrez l'enveloppe Hong Bao et révélez toutes les cartes Lanterne qu'elle contient. Le joueur dont les personnages voient le plus de lanternes différentes gagne un nombre de pièces de la réserve équivalent à la somme des pièces au bas des cartes Lanterne révélées. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de lanternes vues, ils divisent le nombre total de pièces de l'enveloppe par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur) et chacun empoche cette mise.

Scénario Équinoxe

Aperçu

L'Empereur a récemment décidé que les quatre angles du jardin devaient accueillir quatre magnifiques pagodes. Construire une pagode nécessite du temps et des ressources, et les architectes ont donc engagé des ouvriers pour rassembler ces ressources depuis les zones du jardin. La construction d'une pagode est une tache prestigieuse, et chaque architecte doit tâcher d'en construire un maximum, aussi grandes que possible, avant la fin de la saison.

Contenu

4 – tuiles Angle

4 – jetons Lanterne : Déplacement d'ouvrier (un par joueur)

28 – marqueurs de progression

4 – pions Ouvrier (1 par couleur)

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

10 – cartes Construction de Pagode

4 – Aides de jeu Équinoxe

16 – pions Pagode (4 par couleur)

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

4 – plateaux Ouvrier

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez aléatoirement une tuile Angle à chaque angle du plateau. Remettez la tuile centrale dans la boite, elle ne sera pas utilisée.

4. Mélangez les cartes Décoration Martin-pêcheur, Bamboo et Construction de Pagode avec les autres cartes Décoration.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remplace le jeton Lanterne **Déplacer un personnage**[02] par le jeton **Déplacer un ouvrier**[10] sur son plateau.

6.1 Chaque joueur pose un plateau Ouvrier directement au-dessus ou au-dessous de son plateau Joueur, puis place un ouvrier de sa couleur sur la case la plus à droite de son plateau Ouvrier. Le joueur place un marqueur de progression sur chacune des 7 cases de son plateau Ouvrier.

6.2 Chaque joueur prend 4 pions Pagode de sa couleur et les place à côté de son plateau.

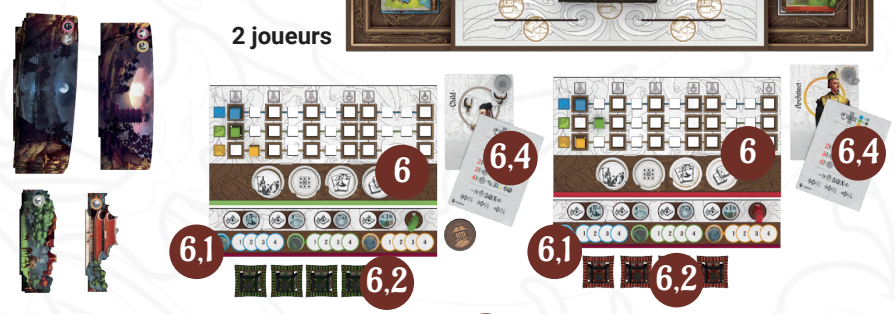
6.3 Si vous jouez à moins de 4 joueurs, empilez tous les pions Pagode des couleurs inutilisées près de la réserve des décorations. S'il y a 2 couleurs différentes dans ces jetons, empilez-les en alternant les couleurs. Cette pile sera dorénavant appelée pile neutre.

6.4 Chaque joueur prend une Aide de jeu Équinoxe et la place à côté de son plateau.

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant.

2 joueurs

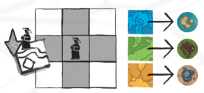
3–4 joueurs



· Déroulement de la partie ·

Ce scénario offre aux joueurs deux nouvelles actions principales, soit 4 au total. Ces nouvelles actions leur permettent d'obtenir des ressources grâce à leurs ouvriers ou de dépenser des ressources obtenues pour construire des pagodes dans les angles du jardin. Au début de la partie, les seules tuiles du plateau sont dans les angles. Le jardin se développera donc vers l'intérieur et non depuis le centre du plateau, contrairement au jeu de base.

Action Obtenir des ressources



À son tour, un joueur peut choisir d'effectuer la nouvelle action **Obtenir des ressources**. Pour cela, l'ouvrier du joueur **doit** se trouver sur son plateau Ouvrier au début du tour.

Comme pour l'action **Construire le jardin**, le joueur choisit et place une tuile Jardin de son choix, mais il n'obtient pas de progression sur sa piste Élément ni de pièce.
À la place, il doit prendre son ouvrier du plateau Ouvrier et le placer sur la tuile qu'il vient de placer. L'ouvrier doit être positionné de façon à ne couvrir aucune zone ou emplacement Personnage de la tuile.

Ceci fait, le joueur obtient les ressources de la tuile sur laquelle l'ouvrier a été placé ainsi que de chaque tuile **adjacente** à cette tuile.
Pour **chacune de ces tuiles**, il reçoit 1 bois s'il s'agit d'un terrain végétation, 1 sable s'il s'agit d'un terrain eau et 1 pierre s'il s'agit d'un terrain roche. Les joueurs comptabilisent leurs ressources en déplaçant le marqueur de progression correspondant

Dans cet exemple, le joueur a placé la tuile en bas à gauche. Il reçoit donc 1 bois et 1 sable pour cette tuile. Il reçoit également 2 bois et 1 pierre pour les deux tuiles adjacentes.

sur le plateau Ouvrier. Il n'y a que 4 cases sur ces pistes ressources, car les joueurs ne peuvent jamais posséder plus de 4 ressources de chaque.

Les sentiers sur les tuiles n'impactent pas l'action Obtenir des ressources.

Rapatriement des ouvriers

Les ouvriers restent sur le plateau Jardin jusqu'à ce qu'ils soient rapatriés d'une des deux façons suivantes :

- Si le joueur actif place une décoration **sur une case** du plateau Jardin, il peut rapatrier son ouvrier sur son plateau Ouvrier.
- Si un joueur place une décoration ou une figurine sur la tuile où se trouve l'ouvrier, celui-ci est rapatrié sur le plateau Ouvrier du joueur possédant l'ouvrier.

Action Construction de Pagode

L'autre nouvelle action est **Construction de Pagode**. Les joueurs peuvent exécuter cette action pour placer un de leurs pions Pagode sur une tuile d'angle en payant un nombre de ressources correspondant à la position de ce nouveau jeton dans la pile :

- **1er pion Pagode – 1 ressource de chaque.**
- **2e pion Pagode – 2 ressources de chaque.**
- **3e pion Pagode – 3 ressources de chaque.**
- **4e pion Pagode – 4 ressources de chaque.**

Les pions Pagode de couleurs différentes peuvent être empilés.

Dans cet exemple, le joueur rouge a utilisé l'action Construction de Pagode pour placer son pion Pagode sur la pile de cet angle. Ce jeton étant le 3e de la pile, il doit payer 3 ressources de chaque.

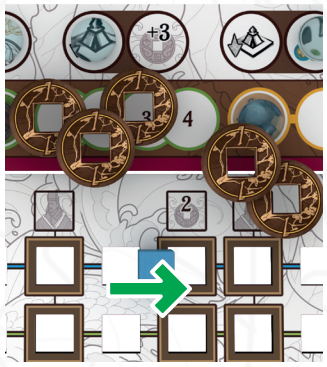
À chaque fois qu'un joueur construit son premier pion Pagode sur une tuile d'angle, il débloque le bonus permanent indiqué sur cette tuile en faisant glisser le marqueur de progression correspondant de son plateau vers la gauche.

Piochez 1 carte supplémentaire lors de chaque action Placer une décoration.

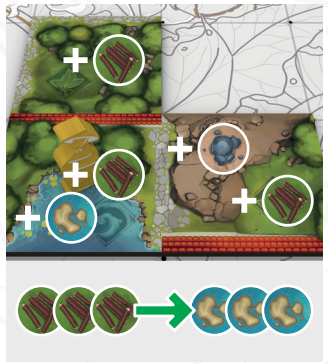
Dépensez 1 jeton Paysage de moins en rafraichissant un jeton Lanterne.

Gagnez 3 pièces lorsque vous gagnez des pièces grâce à vos pistes Élément. Ne s'applique pas aux effets des personnages.

Lors de l'action Obtenir des ressources, le joueur peut échanger toutes les ressources obtenues d'un type contre un autre type.



Dans cet exemple, le joueur gagne 2 + 3 = 5 pièces après avoir déplacé son marqueur sur la piste eau.



Dans cet exemple, le joueur échange toutes ses ressources bois obtenues contre des ressources sable.

Après la construction de chaque pion Pagode, le joueur peut éventuellement recevoir un bonus de niveau. Le bonus reçu dépend de la position du nouveau pion Pagode au sein de la pile, et s'accroit à mesure que la pagode s'élève :

1 :

1er pion Pagode – pas de bonus

2 : 1 / 2

2e pion Pagode – 2 pièces ou 1 progression sur une piste au choix.

3 : 2 / 4

3e pion Pagode – 4 pièces ou 2 progressions sur **une** piste au choix.

4 : 3 / 6

4e pion Pagode – 6 pièces
ou 3 progressions sur **une** piste au choix.

Cartes Construction de Pagode

Vous trouverez 10 nouvelles cartes Construction de Pagode dans la pile de cartes Décoration. À chaque fois qu'une carte Construction de Pagode est piochée au cours d'une action Placer une décoration, celle-ci doit être immédiatement placée face visible sur la table et une nouvelle carte Décoration doit être piochée. Continuez ainsi jusqu'à avoir en main le nombre adéquat de cartes Décoration, sans aucune carte Construction de Pagode.

Pour chaque carte Construction de Pagode révélée – et s'il y a moins de 4 joueurs dans la partie – prenez le pion Pagode supérieur de la pile neutre et placez-le sur la plus basse pile Pagode du jardin. S'il y a plusieurs piles Pagode de la même hauteur, partez de l'angle Tao et, en suivant le sens horaire, placez le pion sur la première pile à égalité rencontrée. Si tous les pions Pagode neutres ont déjà été placés, ignorez tout placement dû à des cartes Construction de Pagode supplémentaires.

Puis, pour chaque carte Construction de Pagode révélée, chaque joueur peut prendre 1 ressource au choix. Ces ressources ainsi obtenues peuvent être toutes différentes ou similaires, au choix des joueurs. Les joueurs obtiennent ce bonus même si la pile de pions Pagode neutre est vide et qu'aucun n'a donc été placé.

Décompte des points

En plus des règles de décompte des points du jeu de base, les joueurs gagneront aussi des pièces pour chaque pile Pagode du plateau Jardin. La valeur de chaque pile Pagode est égale au nombre de pions Pagode multiplié par 5. Les joueurs comptent le nombre de **leurs** pions Pagodes présents dans une pile et se classent du plus au moins nombreux. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le pion Pagode le plus haut dans la pile l'emporte.

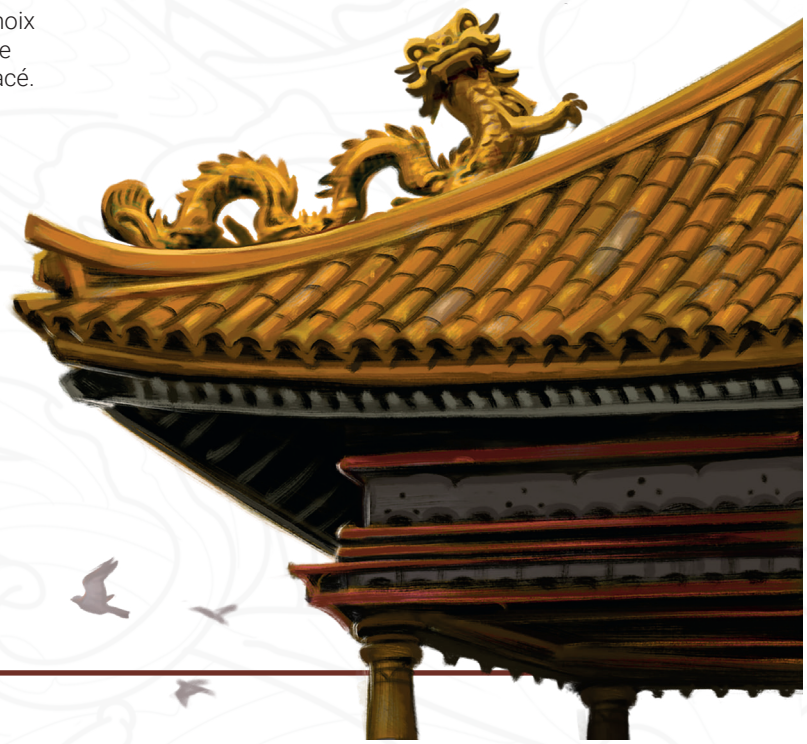
S'il y a un ou plusieurs pions Pagode de couleur inutilisée présents, comptabilisez ces jetons par couleur.
Ainsi, il peut y avoir plusieurs non-joueurs classés dans une même pile Pagode.

Chaque joueur gagne des pièces :

- 1re place – Autant de pièces que la valeur totale de la pile.
- 2e place – Autant de pièces que la moitié de la valeur de la pile, arrondie à l'inférieur.
- 3e place – Autant de pièces que le quart de la valeur de la pile, arrondie à l'inférieur.
- Le 4e joueur ne reçoit aucune pièce.

Si un non-joueur remporte une des places, les pièces dues ne sont gagnées par personne. Le joueur suivant gagne le nombre de pièces correspondant à son propre rang.

Cette pile Pagode vaut un total de 20 pièces. Le bleu et le vert sont à égalité pour la majorité, mais le vert possède le pion Pagode le plus haut. Le vert gagne donc 20 pièces et le bleu 10.



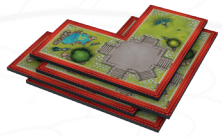
Scénario Solstice

· Aperçu ·

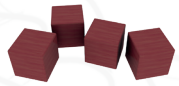
Les architectes sont passés maitres dans l'art de la création de jardins magnifiques, et ils cherchent à présent un nouveau défi. Leur expertise leur donne accès à un large éventail d'outils puissants, et ils doivent utiliser leurs compétences dans leur compétition pour la réalisation du plus beau jardin que l'Empereur ait jamais vu !

· Contenu ·

20 – jetons Lanterne



4 – tuiles Placement de Pagode



4 – cubes rouges

16 – pions Pagode (4 de chaque couleur)

4 – plateaux Objectif

4 – plateaux Joueur Solstice

36 – marqueurs de progression

4 – Aides de jeu Solstice

· Mise en place ·

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

4. Après avoir mélangé et placé la pile de cartes Décoration, révélez deux rangées de cartes face visible.

La première rangée est composée de 4 cartes.

La deuxième rangée de 3 cartes.

5. À côté des décorations, ajoutez 4 pions Pagode de couleurs correspondantes pour chaque joueur de la partie.

6. Ignorez les règles de mise en place du jeu de base et remplacez-les par les suivantes :

6.1 Chaque joueur prend un plateau Joueur Solstice et le place devant lui. Les plateaux Joueur du jeu de base ne sont pas utilisés. Puis, chaque joueur place un jeton Placement de Pagode à côté du coin supérieur gauche de son plateau. Les joueurs placent ensuite un cube jaune, un bleu, un vert et un rouge sur les cases les plus à gauche des pistes correspondantes de leur plateau Joueur Solstice.

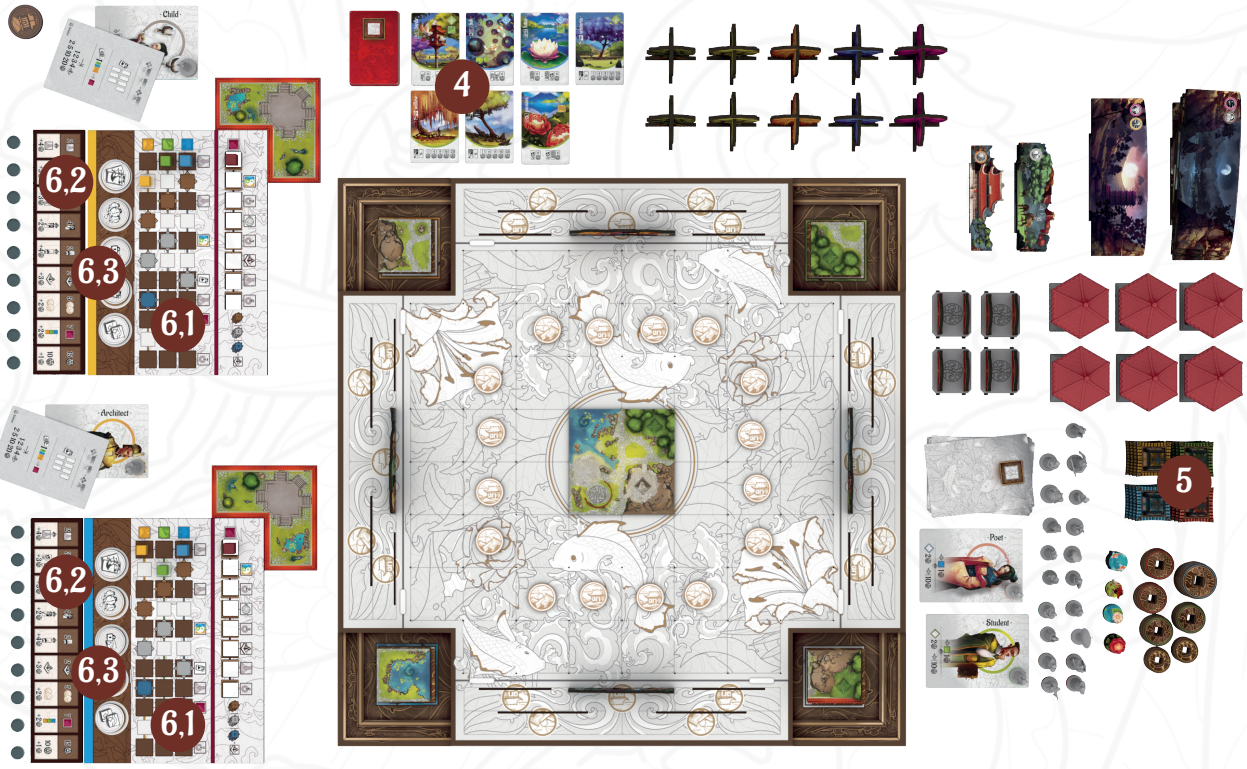
6.2 Chaque joueur place un plateau Objectif directement sous son plateau Solstice. En dessous de celui-ci, il place 9 marqueurs de progression en associant chacun d'eux à une colonne du plateau Objectif.

6.3 Exécutez les actions suivantes dans l'ordre :

• Chaque joueur place les jetons Lanterne **Piocher 3 cartes**[05] et **Placer deux tuiles**[03] sur son plateau Solstice.

• Un joueur sélectionne aléatoirement 3 jetons Lanterne différents parmi tous les jetons disponibles de l'extension et du jeu de base (à l'exclusion de **Déplacement d'ouvrier**[10]).

• Tous les joueurs prennent des jetons Lanterne correspondant aux 3 jetons présélectionnés et les placent sur leur plateau Solstice.



Déroulement de la partie

Ce scénario offre aux joueurs une grande flexibilité dans le choix des décorations, ainsi que de nombreuses manières de gagner des pièces en fin de partie.

Variation : Placer une décoration

À chaque fois qu'un joueur exécute une action Placer une décoration, il peut choisir une carte Décoration face visible au lieu de piocher :

- si le joueur peut piocher 2 cartes, il doit alors piocher ces 2 cartes de la pile.
- si le joueur peut piocher 3 cartes, il peut alors prendre 1 carte de la ligne de 3 cartes Décoration, ou piocher 3 cartes de la pile.
- si le joueur peut piocher 4 cartes ou plus, il peut alors choisir 1 carte de la ligne de 3 ou de 4 cartes Décoration ou il peut piocher 4 cartes de la pile.

Après avoir pris une carte face visible, tirez une nouvelle carte de la pile et placez-la face visible à la place.

Plateau Joueur Solstice

Les plateaux Joueur Solstice offrent plus de bonus et de défis aux joueurs que les plateaux du jeu de base. Les joueurs auront plus de jetons Lanterne à utiliser ainsi qu'une piste supplémentaire aux effets puissants.

Pistes Élément

Au-dessus des plateaux Joueur Solstice, vous trouverez une nouvelle piste de couleur rouge. À chaque fois qu'un joueur clôture un terrain du plateau Jardin, il peut décider d'avancer son marqueur du terrain correspondant ou son marqueur rouge.

Bonus de la piste rouge

Avancez sur une piste **autre que la rouge**.

Influencez un autre personnage pour ce tour ou un tour suivant.

Rafraichissez un jeton Lanterne. Utilisez immédiatement ce bonus, il ne peut pas être conservé.

Recevez 1 pion Pagode de la couleur du joueur.

Gagnez le nombre de pièces indiqué.

Bonus des pistes Élément : vert, bleu et jaune.

Ces bonus suivent les règles du jeu de base auxquelles s'ajoutent les éléments suivants :

À chaque fois qu'**un cube** atteint ou dépasse cette colonne, le joueur peut progresser sur une piste **autre que rouge**.

Une fois que **les trois marqueurs autres que le rouge** ont atteint ou dépassé cette colonne, le joueur exécute immédiatement une action Placer une décoration bonus. Comme pour une action normale, le nombre de tuiles retournées du plateau Jardin influence le nombre de cartes piochées.

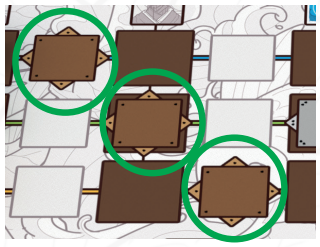
Une fois que **les trois marqueurs autres que le rouge** ont atteint ou dépassé cette colonne, le joueur avance son marqueur rouge d'une case vers la droite et reçoit le bonus associé.

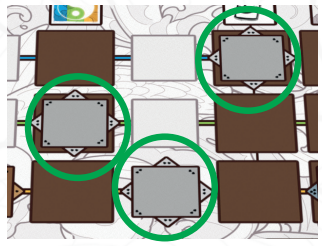
Recevoir des pions Pagode

Les joueurs auront jusqu'à 4 occasions de recevoir des pions Pagode grâce aux bonus des différentes pistes. À chaque fois qu'ils remportent ce bonus, ils prennent un pion Pagode de leur couleur dans la réserve et le placent sur leur tuile Placement de Pagode en attendant le décompte des points. Ce symbole ne peut être trouvé que sur les plateaux Joueur Solstice.

- Lorsque le marqueur rouge d'un joueur atteint la 6e case, il obtient un pion Pagode.

- À chaque fois qu'un joueur a tous ses marqueurs de couleur autre que rouge sur une case de la même couleur (brun, gris ou bleu), il reçoit un pion Pagode de la réserve. Tout marqueur situé à droite d'une case couleur n'est pas compté comme étant sur une case de cette couleur.





Plateaux Objectif

Sous chaque plateau Joueur se trouve un plateau Objectif. 9 conditions sont indiquées sur la partie supérieure, correspondant aux 9 bonus de fin de partie indiqués dans la partie inférieure.

Lorsqu'un joueur remplit une condition sous laquelle se trouve un marqueur de progression, il glisse ce jeton sur la partie supérieure de la colonne. Les autres joueurs doivent alors retirer leur marqueur de progression associé à cette même colonne de leur plateau. Les bonus de chaque colonne ne peuvent être obtenus que par un seul joueur.

1 **Condition :** Avoir placé 2 personnages dans le jardin.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par figurine dans la ligne de vue de vos personnages.

2 **Condition :** Avoir au moins 3 cartes Décoration Pivoine/Lotus.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par jeton Fleur dans la ligne de vue de vos personnages.

3 **Condition :** Avoir au moins 3 cartes Décoration Oiseau/Poisson.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par jeton Animal dans la ligne de vue de vos personnages.

4 **Condition :** Avoir au moins 4 cartes Décoration Arbre.
Décompte des points : Gagnez 2 pièces par jeton Arbre dans la ligne de vue de vos personnages.

5 **Condition :** Avoir au moins 2 cartes Décoration Pont.
Décompte des points : Gagnez 4 pièces par jeton Pont dans la ligne de vue de vos personnages.

6 **Condition :** Recevoir 2 pions Pagode ou plus.
Décompte des points : Gagnez 3 pièces par Pagode à proximité de votre plateau Joueur.

7 **Condition :** Posséder 5 jetons Paysage ou plus. Il peuvent être de plusieurs types mélangés.
Décompte des points : Gagnez 2 pièces pour chaque jeton Paysage que le joueur possède encore.

8 **Condition :** Avoir atteint ou dépassé cette colonne du plateau Joueur avec au moins 1 cube autre que rouge.
Décompte des points : Gagnez 1 pièce par case avancée par le cube **autre que rouge** le plus à gauche du plateau.

9 **Condition :** Posséder au moins 15 pièces.
Décompte des points : Gagnez 1 pièce par tranche de 10 pièces que vous possédez.

Décompte des points

1/2/3/4
2/5/10/20

En plus des pièces gagnés selon les règles du jeu de base, les joueurs vont gagner les pièces suivantes :

- Chaque joueur gagne 2, 5, 10, ou 20 pièces s'il a reçu 1, 2, 3, ou 4 pions Pagode.
- Chaque joueur obtient des pièces pour chaque colonne de son plateau Objectif sur lequel un marqueur de progression se trouve sur la case supérieure. Les icônes du niveau inférieur sont expliquées ci-dessus.

Scénario Promenade

Aperçu

L'Empereur a décrété que ce jardin doit être entouré par un magnifique mur de protection. En agrandissant le périmètre du mur, les architectes gagneront directement des récompenses de l'Empereur en remerciement de leur précieuse fortification pour le jardin.

Contenu

16 - tuiles Mur

4 – jetons Lanterne : Placement libre

4 - tuiles Mur d'angle

4 – Aides de jeu Promenade

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

Mise en place

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez aléatoirement une tuile Mur d'angle à chaque angle du plateau.

3. Mélangez les tuiles Mur – icône Paysage face visible – et placez-les en pile à proximité du plateau.
Prenez les deux premières tuiles Mur de la pile et posez-les à côté, afin d'avoir trois tuiles Mur dont les icônes Paysage sont visibles par tous les joueurs.

4. Mélangez les cartes Décoration Martin-pêcheur et Bamboo avec les autres cartes Décoration.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remet son jeton Lanterne **Déplacer un personnage**[02] dans la boite et le remplace par un jeton Lanterne **Placement libre** [06].

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant.

Déroulement de la partie

Dans ce scénario, les joueurs construiront ensemble un mur d'enceinte autour du jardin. Ce mur s'étendra à chaque fois qu'un joueur prendra un jeton Paysage. Utilisez les règles du jeu de base en appliquant les modifications ci-dessous.

Extension du mur

Tout de suite après avoir pris un jeton Paysage, le joueur actif doit prendre l'une des trois tuiles Mur disponibles à côté du plateau et la placer sur une case disponible le long du jardin. La nouvelle tuile doit être placée de manière adjacente à une autre tuile Mur ou à l'une des tuiles Mur d'angle placée lors de la mise en place. Après avoir placé une tuile, assurez-vous qu'il y ait à nouveau trois tuiles Mur disponibles. Si nécessaire, prenez-en une sur le haut de la pile et placez-la à côté des autres.

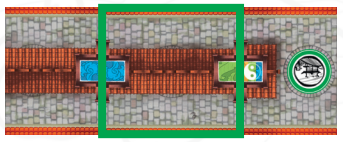
En plaçant la nouvelle tuile Mur autour du jardin, vous pouvez choisir de quel côté vous la posez. Le côté visible affectera les actions ultérieures du joueur :

- **Icône Paysage face visible**

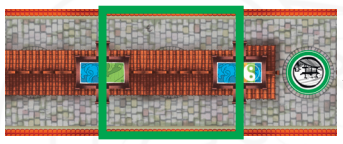
  Aucun effet.

- **Icône Paysage face cachée**

  Examinez l'icône présent sur chaque bord de la tuile nouvellement placée pour voir s'il correspond à l'icône présent sur les tuiles Mur adjacentes. Si une icône est un joker et que l'autre ne l'est pas, le groupe correspond à l'élément correspondant à l'icône non-joker. Si les deux icônes indiquent un joker, le groupe correspond à un élément au choix du joueur. Le joueur reçoit une fois le bonus lié à chaque groupe d'icônes correspondantes, ce qui le fera progresser sur la piste de l'élément indiqué de son plateau Joueur.

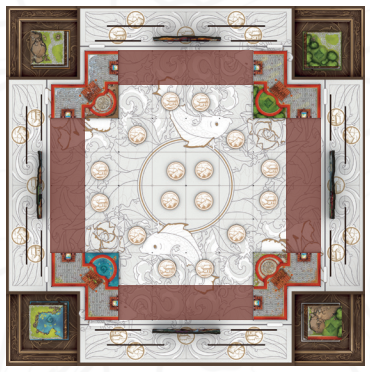


Dans cet exemple, la tuile centrale vient d'être ajoutée. Le joueur peut avancer d'une case son cube sur la piste Élément eau grâce aux icônes correspondantes à gauche. Il avance également d'une case son cube sur la piste Élément végétation grâce aux icônes correspondantes (verte et joker) à droite.



Dans cet exemple, la tuile centrale vient d'être ajoutée. À gauche, le joueur ne reçoit rien puisque les icônes ne correspondent pas. À droite, il avance d'une case son cube sur la piste Élément eau grâce aux icônes correspondantes (bleue et joker).

Construire le jardin



Il existe une nouvelle restriction lorsque vous placez des tuiles dans le jardin. Les joueurs n'ont pas le droit de placer des tuiles Jardin sur la bordure extérieure du plateau. Ces cases sont réservées au placement des tuiles Mur.

Les règles de correspondance de deux sentiers ou plus ont changé. En jouant avec ce scénario, le joueur pourra soit recevoir deux pièces, soit placer une tuile Mur unique en suivant les règles de placement des murs.

Lanternes

En utilisant un jeton Lanterne **Placement libre**[06], un joueur peut placer un personnage sur une tuile Mur tant que celle-ci est vide et n'indique aucune icône Paysage.

Décompte des points

Lorsque le mur forme un tour entier autour du plateau Jardin, la fin de la partie est déclenchée. Les autres règles déclenchant la fin de la partie sont également en vigueur, et la partie continue toujours jusqu'à ce que les joueurs aient tous joué le même nombre de tours.

Les personnages pourront gagner des pièces pour les icônes Paysage face visible sur les tuiles Mur dans leur **ligne de vue**. Toutes les icônes Paysage sur les tuiles Mur sont considérées comme partie intégrante des paysages entourant le plateau, et sont ainsi vues par les personnages regardant dans cette direction, **même s'ils ne sont pas** exactement dans la bonne ligne/colonne.

Scénario Marché

Aperçu

Le marchand ambulant vient d'arriver en ville, et il a offert ses services à l'Empereur. Avec l'aide du Marchand, les architectes auront plus d'options de construction que jamais !

Contenu

4 – tuiles Marché

8 – cartes Décoration (4 Martins-pêcheurs et 4 Bamboos)

4 – jetons Lanterne : Actions combinées (un par joueur)

6 – jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo

Déroulement de la partie

Dans ce scénario, les joueurs choisiront parmi un plus grand nombre de tuiles Jardin et de cartes Décoration. De plus, un Marchand ambulant viendra les aider en les réapprovisionnant.

Action Construire le jardin

Au lieu de prendre une tuile Jardin de l'une des piles situées dans les angles du plateau, les joueurs doivent prendre une tuile Jardin d'une tuile Marché. Les tuiles Jardin sont placées de manière adjacente aux précédentes tuiles Jardin ou aux tuiles Marché situées dans les angles.

Réapprovisionnement des tuiles Marché

Les règles du jeu de base consistant à retourner les tuiles Jardin ne sont pas utilisées dans ce scénario. Le joueur actif peut choisir l'une des trois actions facultatives ci-dessous pour réapprovisionner les tuiles Jardin et les cartes Décoration :

- **Payez 0 pièce** – Défaussez la carte Décoration de la tuile Marché où se trouve le Marchand. Piochez une carte Décoration et placez-la face visible sur la tuile Marché. Réapprovisionnez les cases tuiles Jardin vides de la tuile Marché en prenant sur la pile de l'angle le plus proche. Puis, déplacez le Marchand sur l'emplacement Personnage suivant de la tuile Marché en suivant le sens horaire.
- **Payez 1 pièce** – Défaussez la carte Décoration d'une tuile Marché de votre choix où ne se trouve pas le Marchand. Piochez une carte Décoration et placez-la face visible sur la tuile Marché. Réapprovisionnez toute case Jardin vide de la tuile Marché avec de nouvelles tuiles Jardin en prenant sur la pile de l'angle le plus proche.
- **Payez 2 pièces** – Défaussez les cartes Décoration de toutes les tuiles Marché. Piochez quatre cartes Décoration et placez-en une face visible sur chaque tuile Marché. Cette action n'affecte pas les tuiles Jardin.

Mise en place

Procédez à la mise en place du jeu de base et modifiez les étapes indiquées ci-dessous :

2. Placez 1 tuile Marché sur chaque angle correspondant du plateau. Pour ce faire, l'élément le plus proche du centre du plateau doit correspondre au type de la pile de tuiles Jardin situées dans l'angle. Assurez-vous de les placer en gardant le côté indiquant une icône dé face cachée. Remettez la tuile centrale dans la boîte, elle ne sera pas utilisée.

3. Placez deux tuiles Jardin face visible de chaque pile sur les cases adjacentes de la tuile Marché. Ne retournez pas la première tuile Jardin de chaque pile face visible.

4. Mélangez les cartes Décoration Martin-pêcheur et Bamboo avec les autres cartes Décoration. Puis, placez une carte Décoration face visible sur l'emplacement correspondant de chacune des quatre tuiles Marché.

5. Ajoutez les 6 jetons Décoration Martin-pêcheur/Bamboo à la réserve des décorations.

6. Chaque joueur remet son jeton Lanterne **Double décoration**[01] dans la boîte et le remplace par un jeton Lanterne **Actions combinées**[07].

7. Retirez la carte Marchand du jeu avant de distribuer les cartes Personnage de départ. Puis placez la figurine du Marchand sur l'emplacement Personnage de la tuile Marché de l'angle Tao.

9. Placez les jetons Lanterne sur le plateau en suivant le schéma suivant.

Décompte des points

Ce scénario ne change rien aux conditions de fin de partie ni de décompte des points.

Glossaire

Aperçu

Cette section détaille les options variées qui peuvent être ajoutées à *Tang Garden* sans suivre les restrictions spécifiques des scénarios.

Dragons

Les pions Dragon sont utilisés en premier lieu dans le scénario *Hiver*. Ils peuvent être utilisés en dehors de ce scénario en plaçant l'un d'eux dans la zone de jeu de chaque joueur lors de la mise en place. Les pions Dragon peuvent être utilisés pour réserver des décorations en utilisant les règles de la section **Réserver une décoration avec un Dragon** page 10. En dehors du scénario *Hiver*, chaque pion Dragon ne peut réserver qu'une seule carte Décoration par partie.

Feuilles

Les feuilles sont principalement utilisées dans les scénarios *Automne*. Elles peuvent être utilisées en dehors de ces scénarios en suivant l'étape 11 du scénario multijoueur de la page 7. Chaque joueur reçoit un sac de Score et y placera les pions Feuille ramassés en les recouvrant avec des tuiles Jardin. Lors du décompte final, le joueur possédant le plus de feuilles d'une couleur donnée gagnera un nombre de pièces équivalent au nombre de pions Feuille qu'il possède de cette couleur. En cas d'égalité, les joueurs à égalité gagnent le montant total de pièces pour cette majorité.

Remarque : Nous vous recommandons fortement de mélanger la carte Peintre dans la pile de cartes Personnage en jouant avec les feuilles.

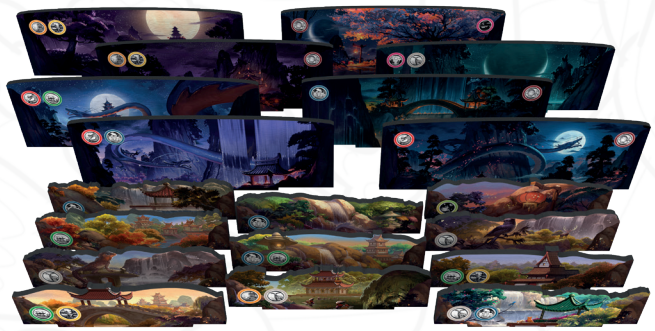
Plateaux Objectif

Les plateaux Objectif sont principalement utilisés dans le scénario *Solstice*. Ils peuvent être utilisés hors de ce scénario si les objectifs 6 et 8 sont ignorés
(ne placez pas de marqueur de progression en dessous).

Plateaux Joueur Automne

Les plateaux Joueur Automne sont principalement utilisés dans le scénario *Automne* multijoueur. Ils peuvent être utilisés hors de ce scénario en donnant un plateau à chaque joueur, qui le place au-dessus de son plateau Joueur durant la mise en place. Les plateaux Joueur Automne possèdent un côté identique et un côté asymétrique. **Tous les joueurs** doivent utiliser le même côté, et placent un cube rouge (marqueur) sur la case de départ en fonction du nombre de joueurs. À chaque fois qu'un joueur clôture un terrain, il peut décider de prendre le bonus correspondant ou d'avancer son marqueur d'une case sur son plateau et de recevoir le bonus marqué au-dessus. Vous trouverez plus d'éléments à ce sujet à la page 7, dans la section Scénario Automne multijoueur.

Tuiles Paysage nocturne



Dans *Seasons*, vous trouverez 21 nouvelles tuiles Paysage indiquant de nouveaux symboles. Ces tuiles Paysage nocturne remplacent les tuiles Paysage du jeu de base et doivent être utilisées toutes ensemble. Les tuiles Paysage de *Golden Age* et de *Ghost Stories* peuvent être ajoutées aux tuiles Paysage nocturne. Les icônes Lanterne sur les tuiles Paysage sont ignorées à moins que les cartes Décoration Lanterne volante soient également présentes.

Lucioles

Recevez 3 pièces pour chaque personnage situé à 3 cases ou moins de la tuile.

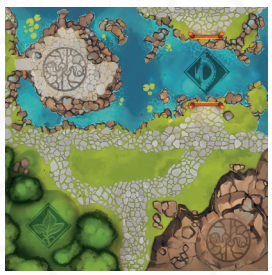
Feux d'artifice

Recevez 3 pièces pour chaque personnage situé à 6 cases ou moins de la tuile.

Phénix

Correspond au symbole Paysage de votre choix.

Tuile centrale Été



La tuile centrale Été est principalement utilisée dans le scénario *Été*.
Elle peut être utilisée hors de ce scénario en remplacement de la tuile centrale du jeu de base.

— • Personnages à usage restreint • —

Les personnages suivants ne peuvent être utilisés qu'en respectant certaines restrictions.

EXORCISTE

Capacité du personnage : Gagnez une pièce à chaque fois que l'un des joueurs (y compris celui contrôlant l'Exorciste) place une tuile Paysage nocturne indiquant une icône Lanterne ou place une décoration Lanterne sur le plateau.

Préférence de vue : 3 pièces par icône Lanterne présente sur chacune des 4 sections Paysage (12 pièces max.).

Restriction : L'Exorciste ne peut être utilisé que dans le scénario *Printemps*.

PEINTRE

Capacité du personnage : Gagnez une pièce à chaque fois que le joueur la contrôlant ramasse un pion Feuille pour une donation ou pour gagner des pièces.

Préférence de vue : Lors du décompte des points, avant de résoudre les points des feuilles, le joueur contrôlant la Peintre peut retirer jusqu'à 2 pions Feuille (si disponibles) du plateau Jardin et les ajouter à son sac de Score.

Restriction : La Peintre ne peut être utilisée que lors des scénarios *Automne*, ou lorsque les pions Feuille sont intégrés à la partie (voir page 19).

CONSEILLER

Capacité du personnage : Gagnez 1 pièce à chaque fois que le joueur contrôlant le Conseiller place une tuile Toiture sur une case de la Zone de toit, et 2 pièces à chaque fois qu'il place une tuile Toiture sur une case de la tuile Toiture centrale.

Préférence de vue : Lors du décompte des points, gagnez 3 pièces, ainsi que 2 pièces par tuile Toiture en ligne de vue.
Les coins de la Zone de toit ne comptent pas dans le décompte des points du Conseiller.

Restriction : Le Conseiller ne peut être utilisé que dans le scénario *Hiver*.

• Personnages à usage libre • —

Les personnages suivants peuvent être ajoutés à une partie sans restriction.

ACTRICE

Capacité du personnage : En plus de la carte et de la figurine de l'Actrice, le joueur doit également prendre un jeton Lanterne **Placement libre**[06] et le placer avec les autres jetons Lanterne.

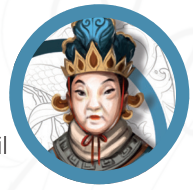
- Ce jeton peut être rafraichi comme les autres jetons Lanterne.
- Le joueur perd ce jeton Lanterne lorsque la figurine de l'Actrice est placée sur le jardin, même si le jeton n'a pas été utilisé.
- Le joueur peut utiliser ce jeton Lanterne pour placer la figurine de l'Actrice sur une tuile vide avant de le défausser.

Préférence de vue : Gagnez 5 pièces, ainsi que 2 pièces par personnage ayant l'Actrice dans sa ligne de vue.

ASTRONOME

Capacité du personnage : À chaque fois qu'un joueur pose un nouvel emplacement Personnage en plaçant une tuile, un Pavillon, un Belvédère ou un Pont, le joueur contrôlant l'Astronome gagne 1 pièce.

Préférence de vue : Gagnez 9 pièces si une icône Paysage Lune est dans sa ligne de vue. Perdez 1 pièce pour chaque tuile avec un mur dans sa ligne de vue.



DIPLOMATE

Capacité du personnage : Posez 2 jetons près de la Diplomate. À chaque fois qu'un autre joueur place une tuile Jardin, le joueur contrôlant la Diplomate peut défausser un de ces jetons pour recevoir également tous les bonus de placement liés à celle-ci (progression sur la piste Élément, pièces, etc.)

Préférence de vue : Gagnez 6 pièces si la Diplomate est dans le jardin. Perdez 4 pièces si la Diplomate n'y est pas.

GUERRIÈRE

Capacité du personnage : Gagnez 1 pièce à chaque fois que le joueur contrôlant la Guerrière place une tuile touchant deux tuiles différentes ou plus.

Préférence de vue : Gagnez 7 pièces, plus 2 pièces pour chaque case tuile vide sur le plateau Jardin.

VACHÈRE

Capacité du personnage : À chaque fois que le joueur contrôlant la Vachère reçoit un jeton Paysage, il peut payer 1 pièce à la banque pour prendre une tuile Paysage de son choix dans la pile.

Préférence de vue : Gagnez 4 pièces par paire d'icônes animaux et cascade dans sa ligne de vue.

GÉNÉRAL

Capacité du personnage : La bordure extérieure du plateau Jardin est considérée comme un mur pour les bonus de placements de tuile du joueur contrôlant le Général.

Préférence de vue : Gagnez 2 pièces pour chaque tuile **sans** décoration dans sa ligne de vue.

VIOLA & MICHELE

Capacité du personnage : À chaque fois que le joueur contrôlant Viola & Michele reçoit une carte Décoration qu'il a déjà, il gagne 2 pièces.

Préférence de vue : Ce personnage possède une ligne de vue dans trois directions différentes, au choix du joueur.
Il gagne aussi 6 pièces.

TISSERAND

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois qu'un joueur prend une carte Décoration lui permettant de progresser au moins une fois sur une piste Élément.

Préférence de vue : Gagnez 2 pièces par décoration sur chacune des 8 tuiles entourant le Tisserand (10 pièces maximum).

Jetons Lanterne

Les jetons Lanterne ci-dessous sont utilisés dans plusieurs scénarios de *Seasons*. Vous pouvez également les utiliser dans le jeu de base. Les joueurs peuvent choisir librement parmi les 4 jetons Lanterne du jeu de base et les 5 de l'extension. Assurez-vous que chaque joueur utilise les mêmes types de jetons et que le nombre de tuiles corresponde au nombre d'emplacements des plateaux Joueur.

05 Piocher 3 cartes Décoration
Utilisez ce jeton Lanterne pour piocher 3 cartes supplémentaires durant l'action **Placer une décoration**.

06 Placement libre
Utilisez ce jeton Lanterne en plaçant un personnage sur le plateau Jardin afin de placer celui-ci sur **une tuile libre** (sans décoration ni personnage) au choix. La tuile choisie ne doit pas nécessairement indiquer de symbole.

SCÉNARIO PROMENADE
En utilisant ce jeton Lanterne, un joueur peut placer un personnage sur une tuile Mur si celle-ci est vide et qu'aucun symbole Paysage n'est indiqué dessus.

07 Actions combinées
Utilisez ce jeton Lanterne pour effectuer les actions principales **Construire le jardin** et **Placer une décoration** au même tour (dans l'ordre de votre choix).

08 Réserver une tuile
Utilisez ce jeton Lanterne pour réserver une tuile Jardin face visible. La tuile est placée à proximité du plateau Joueur et peut être utilisée par le joueur dans une future action principale **Construire le jardin**.

09 Copier un jeton Lanterne
Utilisez ce jeton Lanterne pour copier les effets d'un autre jeton Lanterne actif sur le plateau Joueur.

10 Déplacement d'ouvrier
NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QUE DANS LE SCÉNARIO ÉQUINOXE.
Après avoir placé son ouvrier sur une tuile lors de l'action Obtenir des ressources, le joueur peut retourner ce jeton Lanterne pour déplacer cet ouvrier sur une tuile l'entourant **avant** de rassembler des ressources. L'ouvrier ne peut pas être déplacé sur une tuile sur laquelle se trouve une décoration, mais peut l'être sur une tuile où se trouve un autre ouvrier (ce qui renvoie l'ouvrier à son propriétaire).

Jetons Lanterne du jeu de base

01 Double décoration

02 Déplacer un personnage

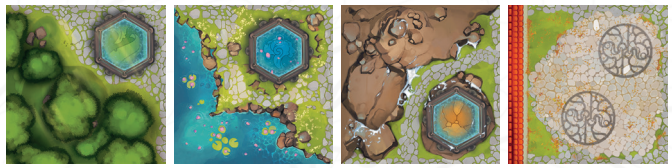
03 Placer deux tuiles

04 Sélectionner personnage/paysage

Tuiles Jardin de l'extension

Les tuiles suivantes peuvent être ajoutées librement aux piles de tuiles Jardin à condition qu'il n'y ait jamais plus de 16 tuiles par pile au début de la partie. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être ajoutées toutes ensemble, vous pouvez les panacher à loisir.

Fontaines

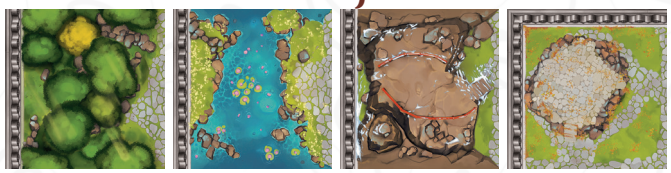


Ces tuiles fournissent soit une progression sur la piste Élément du type indiqué pour le joueur qui les a placées, soit deux emplacements Personnage.

Murs dorés

Lorsqu'une tuile Mur doré est placée, le joueur gagne 1 pièce par bord Mur doré de cette tuile adjacent à une autre tuile. Lorsqu'une tuile Mur doré est placée et est adjacente à un bord de tuile Mur doré, le joueur gagne 1 pièce.

Murs argentés



Ces tuiles n'ont pas d'effet lorsqu'elles sont placées. Lors du décompte des points, les joueurs perdent 1 pièce par Mur argenté que leurs personnages ont en ligne de vue.

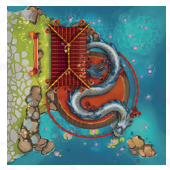
Fontaines Tao

Lorsqu'un joueur place une de ces tuiles, il peut immédiatement progresser d'une case sur la piste Élément de son choix.

Point de vue

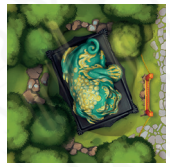
Lorsque vous placez cette tuile, suivez la direction du télescope. Placez alors 1 pièce sur chaque case tuile Paysage vide du côté indiqué du plateau. Lorsqu'un joueur place une tuile Paysage sur l'une de ces cases, il gagne la pièce qui s'y trouvait.

Théâtre

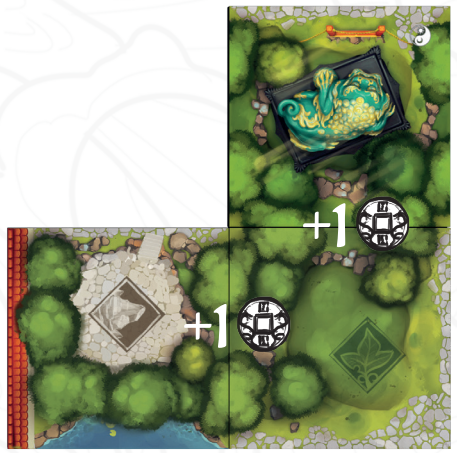


Cette tuile n'a pas d'effet lorsqu'elle est placée. Lors du décompte des points, chaque joueur gagne 1 pièce par personnage qui a le Théâtre en ligne de vue.

Statue de lion



Les joueurs gagnent 1 pièce à chaque fois qu'ils placent une tuile Jardin qui étend le terrain végétation connecté à la tuile Statue de lion. Les joueurs peuvent également gagner des pièces selon les règles du jeu de base si la tuile Statue de lion est adjacente à des sentiers.



Fontaine koï

Les joueurs gagnent 1 pièce à chaque fois qu'ils placent une tuile Jardin agrandissant un sentier connectant à la Fontaine koï. Les joueurs peuvent également gagner des pièces selon les règles du jeu de base si la tuile Fontaine koï est adjacente à des sentiers.

• Décorations •

Bamboos et Martins-pêcheurs

Les décorations Bamboo et Martin-pêcheur peuvent être utilisées avec le jeu de base ainsi que tous les scénarios, à l'exception de *Été* et *Automne solo*. Elles peuvent être ajoutées au jeu en mélangeant les cartes à la pile Décoration et en ajoutant les jetons à la réserve des décorations. Bamboo et Martin-pêcheur doivent toujours être ajoutés ensemble.

Les décorations Bamboo et Martin-pêcheur peuvent être placées sur les terrains végétation ou eau. Chaque face des jetons correspond à une décoration. Retournez-les du côté correspondant avant de les placer sur la tuile Jardin.

Chaque carte Bamboo compte comme une icône Pivoines **ou** Lotus pour le décompte des points. Chaque carte Martin-pêcheur compte comme une icône Poissons **ou** Oiseaux pour le décompte des points. Ainsi, une paire de jetons Bamboo/Martin-pêcheur peut valoir 6 pièces, marquant l'un et l'autre dans un ensemble différent.

Belvédères

Les décorations Belvédère peuvent être utilisées avec le jeu de base ainsi que tous les scénarios à l'exception de *Automne solo*. Elles remplacent les décorations Pavillon. Remettez alors toutes les cartes et décorations Pavillon dans la boite et ajoutez les cartes et décorations Belvédère au jeu. Lors du décompte des points, chaque joueur gagne des pièces selon le nombre de cartes Décoration Belvédère qu'il possède :

- **Une carte : 4 pièces**
- **Deux cartes : 7 pièces**
- **Trois cartes : 9 pièces**
- **Quatre cartes : 10 pièces**

Les belvédères comptent comme des Pavillons pour les spécificités de l'Architecte.

Lanternes volantes

Les décorations et cartes Lanterne volante sont principalement utilisées dans le scénario *Printemps*. Elles peuvent être utilisées dans tous les scénarios, à l'exception de *Été* et *Automne solo*. Pour utiliser les lanternes volantes, mélangez les 11 cartes Décoration Lanterne dans la pile Décoration, ajoutez les 6 lanternes volantes aux autres décorations et placez l'enveloppe Hong Bao à proximité. À chaque fois qu'un joueur choisit une carte Lanterne volante, il la place dans l'enveloppe Hong Bao sans en regarder le contenu. Puis, il place une décoration Lanterne volante sur un terrain vide roche, eau ou végétation d'une tuile Jardin, gagne 1 pièce et avance d'une case sur la piste de l'élément indiqué sur la carte. Lors du décompte des points, le joueur dont les personnages voient le plus de décorations Lanterne différentes gagne un nombre de pièces équivalent à la plus basse valeur de toutes les cartes Lanterne de l'enveloppe Hong Bao. En cas d'égalité, les pièces de l'enveloppe sont divisées par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur) et chaque joueur à égalité reçoit ces pièces.

• Ensembles de décorations •

Chacun des ensembles de décorations peut être utilisé dans l'ensemble des parties de *Tang Garden*, à l'exception des scénarios *Été* et *Automne solo*. Mélangez les cartes Décoration indiquées dans la pile Décoration et placez les décorations indiquées avec les autres décorations. Nous recommandons de n'utiliser qu'un seul ensemble de décorations à la fois. Nous recommandons fortement d'utiliser également l'ensemble Bamboos et Martins-pêcheurs en jouant avec l'un de ces ensembles.

Buissons

3 x cartes & 2 x pions Hortensia
3 x cartes & 2 x pions Myrte
3 x cartes & 2 x pions Osmanthus
3 x cartes & 2 x pions Photinia

Hortensia : Gagnez 2 pièces à la fin de la partie.

Les trois autres buissons vous donnent des pièces en fin de partie en fonction de la progression de vos différents cubes sur votre plateau Joueur : 2 pièces si vous échouez ou 5 pièces si vous remplissez l'objectif.

Osmanthus : Gagnez 5 pièces si le cube eau du joueur est le plus avancé ou à égalité parmi les plus avancés.

Myrte : Gagnez 5 pièces si le cube végétation du joueur est le plus avancé ou à égalité parmi les plus avancés.

Photinia : Gagnez 5 pièces si le cube roche du joueur est le plus avancé ou à égalité parmi les plus avancés.

Insectes

3 x cartes & 2 x jetons Libellule
3 x cartes & 2 x jetons Fulgores
3 x cartes & 2 x jetons Coccinelle
3 x cartes & 2 x jetons Chenille

Libellule : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection placée sur l'eau, celle-ci inclue (6 max.).

Coccinelle : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection placée sur la végétation, celle-ci inclue (6 max.).

Fulgores : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection placée sur la roche, celle-ci inclue (6 max.).

Chenille : Gagnez 1 pièce pour chaque carte de votre collection indiquant un symbole de progression sur la piste Élément, celle-ci inclue (6 max.).

Nature

3 x cartes & 2 x pions Gingko
3 x cartes & 2 x jetons Nénuphar
3 x cartes & 2 x jetons Écureuil

Gingko : Gagnez 1 pièce par paire de décorations Arbre dans le jardin lors du décompte des points.
Les paires d'arbres n'ont pas à être du même type.

Nénuphar : Gagnez 1 pièce pour chaque fleur dans le jardin à l'exception de celle-ci (6 pièces maximum).

Écureuil : Gagnez 1 pièce pour chaque animal dans le jardin à l'exception de celui-ci (6 pièces maximum).

Pagodes

9 cartes Pagode et 16 pions Pagode (4 par couleur)

Les pions Pagode sont principalement utilisés dans les scénarios *Équinoxe* et *Solstice*. Ils peuvent être utilisés en dehors de ces scénarios en mélangeant les 9 cartes Pagode avec les autres cartes Décoration et en donnant 4 pions Pagode de la couleur correspondante à chaque joueur lors de la mise en place. Lorsqu'un joueur choisir une carte Décoration Pagode, il doit placer un de ses pions Pagode sur une icône roche disponible de son choix ou sur une pile de 1 à 3 pions Pagode déjà présente sur le plateau. À la fin de la partie, les piles Pagode sont comptabilisées.
Les joueurs gagnent un nombre de pièces équivalent au nombre de leurs pions Pagode multiplié par le nombre total de pions Pagode dans la pile. Exemple :
Si un joueur possède 2 pions Pagode dans une pile de 4 pions, il gagne 2 x 4 = 8 pièces.

• Personnages chevronnés •

Les personnages chevronnés sont des versions améliorées des personnages du jeu de base. Les cartes Personnage du jeu de base et les cartes Personnage chevronné sont utilisées toutes deux à la fois. Les personnages chevronnés peuvent être utilisés dans tous les scénarios, à l'exception de *Été* et *Automne solo*.

Mise en place

Afin de les utiliser, appliquez les modifications suivantes lors de la mise en place du jeu de base :

7. Les 12 cartes Personnage du jeu de base sont appelées cartes Personnage de départ. Mélangez-les et distribuez-en 2 à chaque joueur. Les joueurs choisissent simultanément un personnage et le placent face visible devant eux. Les autres cartes Personnage sont remélangées dans la pile. Les joueurs ne progressent pas sur la piste Élément correspondant à l'icône qui pourrait être indiquée sur le coin supérieur droit de leur carte Personnage de départ. Les joueurs cherchent la carte Personnage chevronné correspondant à leur carte Personnage de départ et la placent à côté de leur plateau Joueur.

Déroulement de la partie

Lorsqu'un joueur obtient une nouvelle carte Personnage, au lieu d'en recevoir une du marché, il peut améliorer sa carte Personnage de départ vers sa version chevronnée. Il retire alors la carte Personnage de départ du jeu et la remplace par la carte Personnage chevronné correspondante. Il peut désormais utiliser les capacités de ce personnage.

ARCHITECTE CHEVRONNÉ

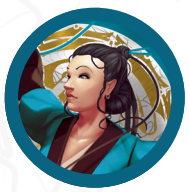
Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur le contrôlant place une icône Construction sur une tuile Paysage ou place une décoration Pont ou Pavillon dans le jardin.

Préférence de vue : Gagnez 1 pièce pour chaque décoration Pont ou Pavillon dans la ligne de vue du personnage. Gagnez 3 pièces pour chaque icône Construction sur une tuile Paysage dans la ligne de vue du personnage.

ENFANT CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur la contrôlant place une décoration Animal dans le jardin et/ou pour chaque icône Animal placée sur les tuiles Paysage.

Préférence de vue : Gagnez 1 pièce pour chaque décoration Animal sur des tuiles Jardin dans la ligne de vue du personnage. Gagnez 3 pièces pour chaque icône Animal sur des tuiles Paysage dans la ligne de vue du personnage.



DANSEUSE AUX ÉPÉES CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur prend un jeton Paysage sur le plateau Jardin.

Préférence de vue : Gagnez 5 pièces pour chaque icône Cascade dans la ligne de vue du personnage.

OFFICIER CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : Au début de son tour, le joueur actif peut exécuter une de ces deux options gratuitement :

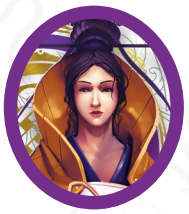
- Révéler une tuile Jardin face cachée sur l'une des piles à l'angle du plateau.
- Retourner une tuile Jardin face visible sur l'une des piles à l'angle du plateau.

Préférence de vue : Gagnez 1 pièce pour chaque icône Paysage dans la ligne de vue de l'Officier. Gagnez 3 pièces supplémentaires par icône Paysage différente dans la ligne de vue de l'Officier.

EMPEREUR CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : Le joueur contrôlant l'Empereur reçoit un pion Superviseur. À tout moment, le joueur peut placer le Superviseur sur un emplacement Personnage vide d'une tuile Jardin. À chaque fois qu'une tuile Jardin ou une décoration est placée par un joueur sur une case entourant le Superviseur (8 cases possibles), le joueur contrôlant l'Empereur gagne 2 pièces.
Une fois que la figurine de l'Empereur est placée sur le plateau, le Superviseur doit en être retiré. L'Empereur peut être placé sur l'emplacement où se trouvait le Superviseur.

Préférence de vue : Gagnez 6 pièces pour chaque symbole Paysage Dragon dans la ligne de vue de l'Empereur. Gagnez 8 pièces supplémentaires si la Dame se trouve dans la ligne de vue de l'Empereur.



IMPÉRATRICE CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Gagnez 3 pièces à chaque fois que le joueur place une décoration Lotus ou Pivoines.

Préférence de vue : Gagnez 15 Pièces. Gagnez 3 pièces pour chaque figurine de l'Empereur ou de la Dame se trouvant dans la ligne de vue de l'Impératrice.

MARCHAND CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : À chaque fois qu'un joueur défausse une carte Décoration, il peut décider de la donner au joueur qui contrôle le Marchand chevronné qui les empile sur le côté. À chaque fois que le joueur contrôlant le Marchand chevronné doit placer une carte Décoration, il peut en placer une de cette pile au lieu de la prendre de la réserve. Dans ce cas, il en choisit une et défausse toutes les autres.

Préférence de vue : Pour chaque icône Village que le Marchand chevronné voit, le joueur qui le contrôle reçoit et place une carte Décoration de son choix, depuis la pile ou la défausse Décoration.

MOINE CHEVRONNÉ

Capacité du personnage : Le joueur le contrôlant gagne 2 pièces à chaque fois qu'il avance le cube le plus à gauche de sa piste (ou un des cubes les plus à gauche ex æquo).

Préférence de vue : Gagnez 5 pièces pour chaque bord du plateau possédant au moins une icône Temple sur une tuile Paysage.

ERMITE CHEVRONNÉ, POÉTESSE CHEVRONNÉE, & ÉTUDIANT CHEVRONNÉ

Chacune de ces cartes a le même effet, seul l'élément concerné change. Celui-ci est indiqué sur les cartes.

Capacité du personnage : Gagnez 2 pièces à chaque fois que le joueur contrôlant le personnage avance d'au moins une case sur la piste correspondante. Avancer de deux cases grâce à la même tuile ne vous fera gagner que 2 pièces.

Préférence de vue : Gagnez 3 pièces (sans limitation) par tuile Jardin du type correspondant dans la ligne de vue du personnage. (Ermite : roche, Poétesse : eau, Étudiant : végétation).

DAME CHEVRONNÉE

Capacité du personnage : Le joueur qui la contrôle peut placer des décorations sur les tuiles ne possédant ni décoration ni personnage, même si cette tuile n'indique pas le symbole correspondant.

Préférence de vue : Gagnez 7 pièces pour chaque icône Lune ou Soleil dans la ligne de vue du personnage. Gagnez 6 pièces si l'Empereur se trouve dans la ligne de vue de la Dame.

Auteurs : Francesco Testini, Pierluca Zizzi.
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
Directeur artistique et PM : Gonzalo Aguirre Bisi
AQ et équilibrage du jeu : Pierpaolo Paoletti
Vérification des règles : Keith Matejka
Traduction française : Board Game Circus
Conception graphique : Daniel Tosco, Gui Gandalf.
Maquettes : Erick Tosco
Conception des pavillons et des ponts : Game Trayz
Un grand merci à : Cristina Bisi, Luis González.

Auteur : Francesco Testini
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
Directeur artistique et PM : Gonzalo Aguirre Bisi
AQ et équilibrage du jeu : Pierpaolo Paoletti
Vérification des règles : Keith Matejka
Traduction française : Board Game Circus
Conception graphique : Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Maquettes : Erick Tosco
Un grand merci à : Cristina Bisi, Luis González.

Auteurs : Francesco Testini
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
Directeur artistique et PM : Gonzalo Aguirre Bisi
AQ et équilibrage du jeu : Pierpaolo Paoletti
Vérification des règles : Keith Matejka
Traduction française : Board Game Circus
Conception graphique : Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Maquettes : Erick Tosco
Un grand merci à : Cristina Bisi, Luis González.

Auteurs : Francesco Testini, Pierpaolo Paoletti.
Illustrateurs : Andrew Bosley, Sergio Chaves, Paolo Voto.
Éditeur : Thundergryph Games
Directeur de projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Direction artistique : Cristina Aguirre Bisi, Gonzalo Aguirre Bisi.
Responsable projet : Pierpaolo Paoletti
Rédacteur des règles : Jonathan Cox
Traduction française : The Rulebook Translator
Conception graphique : Daniel Tosco, Pierpaolo Paoletti.
Maquettes : Erick Tosco
Grâce au soutien de : Cristina Bisi, Luis González.

Un grand merci à Michael Schacht
pour ses bonnes idées ainsi que son aide lors
du développement de *Tang Garden : Seasons*

Modular insert solution by Game Trayz

ThunderGryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games. Tous droits réservés.